MAGAZINE
KAPPA
GUN SMITH CATS
11
MAGGIO 1993
LIRE 4.500
KAPPA MAGAZINE - PUBBLICAZIONE MENSILE
Oh mia Dea!
Compiler
3x3 OCCHI
ALL'INTERNO
ANIME
KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 11 - APRILE 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Mauro Daviddi (3x3 Occhi, Gun Smith Cats, Compiler)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Massimiliano Brighel, Cedric Littardi, Simona Stanzani

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Li Ling-Ling, redattrice della rivista di Hong Kong "Agenzia degli Incantesimi" invia una cartolina a Yakumo in cui gli comunica che la Statua dell'Umanità - utile a far tornare umana Pai - è stata rintracciata. Il prezioso artefatto rappresentante la divinità dei triclopi era infatti scomparso in seguito agli eventi legati alla casa infestata di madame Huang Shun-Li (**Kappa** nr. 2, 3, 4 e 5), ma siccome la combattiva redattrice era riuscita a inserire nella statua una micro-trasmittente, non era stato difficile ritrovarne l'ubicazione. Ma ad accoglierli sulla soglia della redazione, Yakumo e Pai non trovano Li Ling-Ling ma una combattiva Long Mei-Xing che li accusa di averle rapito il fratello, Steve, e che vuole barattare con un pezzo della Statua dell'Umanità. Presto, però, i veri rapitori si fanno vedere - un gruppo di uomini mascherati affiliati a una non ben nota organizzazione - ma il coraggio di Yakumo impedisce loro di sottrarre alla cinesina il prezioso frammento. Steve è sicuramente in mano loro!

Oh mia Dea! - Keiichi telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due partono alla ricerca di un luogo dove trascorrere la notte. Trovato finalmente alloggio presso un tempio buddista, Belldandy si "iscrive" magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. Solo il professor Osawa, che cerca di scoprire come la dea si sia intrufolata a scuola, e la affascinante Sayoko, che si frappone fra Belldandy e Keiichi per non perdere il titolo di "Miss Università", non vedono di buon occhio la nuova arrivata... In più, l'arrivo della sorellina di Keiichi, Megumi, crea nuovi episodi di panico (nessuno deve sapere che Belldandy è una dea!) ma anche nuove occasioni per far sì che i due si incontrino sul piano sentimentale: dopo una giornata al mare, Keiichi e Belldandy scoprono finalmente di amarsi reciprocamente... ma il potere della forza costrittiva inizia a causare danni!!

Compiler- I fratelli Nachi e Toshi Igarashi, rincasando vedono precipitare qualcosa dal cielo: recatisi sul posto trovano in un cratere fumante due bellissime ragazze completamente nude e svenute. Toshi, il più giovane, vorrebbe denunciare il fatto alla polizia, mentre Nachi decide di portarle a casa. Quando rinvengono, le due iniziano a cercare qualcosa devastando la casa dei due: la valigetta contenente i loro COMB, dischetti che permettono a Compiler e Assembler di ottenere particolari poteri... Ma per quale motivo sono giunte sulla Terra?

Gun Smith Cats - Rally e Minnie May gestiscono una armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro vera attività, però, è assai più redditizia: scovare i criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! Le persone che vorrebbero vederle morte sono sempre di più, e fra queste spiccano la vendicativa Bonnie, che ha subito la mutilazione delle gambe in uno scontro con le due, e suo fratello Clyde, ferito... nell'orgoglio!

Urd, il vantaggio di essere piccoli - Secondo e ultimo appuntamento con le strisce di **Oh mia dea!**. A chi si fosse chiesto «*Ma chi è Urd?*», consigliamo di rileggere l'intervista a Kosuke Fujishima in **Kappa** 8, mentre chi non si pone interrogativi ma vuole delle certezze, sappia che la sorella maggiore di Belldandy si intravede già nel prossimo numero... per poi esordire in **Kappa** 14! Tenetevi: sarà come un terremoto!!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero undici
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero undici
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Game
da Compiler vol. 1 - 1991
La forza dell'amore - Urd
"Kono Yo ni Hana o Sakasoze!"
"Urd no Chicchaitte Koto wa"
da Aa! Megamisama vol. 2 - 1990
Hot Feeding
da Gun Smith Cats vol. 1 - 1991
La resurrezione del demone alato - II
"Shoma Saisei - II"
da 3x3 Eyes vol. 2 - 1989

UNA KAPPATINA FUORI BOLOGNA

Fine marzo e inizio aprile: un periodo che ha dato idealmente il calcio d'inizio alla serie di mostre, manifestazioni e fiere del fumetto in tutta Italia; manifestazioni preziosissime, alle quali abbiamo partecipato - e stiamo partecipando - con entusiasmo, anche per vedervi finalmente di persona e capire come destreggiarci con la distribuzione delle nostre testate. Infine, ma non per ultimo, il divertimento di visitare anche se velocemente altre città e di gustarne i tipici piatti regionali! Bari, Barcellona, Perugia, Teramo... fortunatamente queste trasferte ci mantengono costantemente in movimento, altrimenti le *delicatessen* locali inciderebbero senza possibilità di ritorno sul nostro peso forma!
In attesa dei risultati del tanto acclamato referendum (no, non quello del 18 aprile), che appariranno sul prossimo numero di **Kappa**, apportiamo già qualche modifica alla prima manga rivista di casa Star, giusto per ribadire che il giudizio popolare per noi è estremamente importante. Dopo tantissime richieste parte alla grande *Game Over*, rubrica che vi diletterà sui videogiochi e che si alternerà a *Eroi* e al nuovo spazio dedicato alle colonne sonore degli anime più famosi. Per quanto riguarda i fumetti, invece, i vostri voti a **Video Girl Ai** (nella rosa dei cinque fumetti più richiesti) hanno già trovato una risposta più che concreta su **Neverland**, la nostra neonata collana mensile che da aprile ospita proprio le avventure di Ai. Ma le sorprese non sono finite. In molti ci hanno chiesto di velocizzare alcune storie per avvicinarci alla produzione giapponese, e finalmente possiamo annunciare un progetto che avevamo in mente da un po' di tempo, e che i nostri partner giapponesi (particolarmente galvanizzati dall'idea) ci hanno approvato proprio in questi giorni. Se **Compiler** si conclude al terzo volume (circa due anni di pubblicazione su **Kappa**) e di **Gun Smith Cats** attendiamo ancora l'uscita del quarto, per quanto riguarda **3x3 Occhi** e **Oh mia Dea!** una velocizzazione sarebbe davvero auspicabile. Il manga di Yuzo Takada, che maggiori consensi di pubblico ha ottenuto nel referendum, avrà il privilegio di inaugurare i nostri *bis*, o meglio i nostri **Kappa e mezzo**! A ottobre, infatti, dopo l'uscita di **Kappa Magazine** 16 esordirà in edicola **Kappa Magazine 16 e 1/2**, che conterrà una intera saga di **3x3 Occhi** in ben 136 pagine di azione e colpi di scena (e senza variazione di prezzo)!

Kappa boys

«We will rock you!»
Freddie Mercury

Non si è ancora spento l'entusiasmo per **KAPPA - Kaiju, Apoteosi e Paranoie**, prima convention italiana di cinema, fumetto e animazione giapponese, che una nuova *kermesse* è pronta a ospitare centinaia di nuovi appassionati. **La festa di fine millennio** sarà un omaggio alla fantascienza e al cyberpunk, moduli narrativi che hanno condizionato enormemente il mondo del fumetto, ma anche quello della letteratura e del cinema. Teatro della vicenda sarà ancora Bologna, negli ormai vicinissimi 22 e 23 maggio. Due giorni di sorprese, incontri, presentazioni che coinvolgeranno anche i fan dei kaiju-eiga (film di mostri giganti) grazie a un personaggio mito, protagonista di diciannove cult-movie, quel Godzilla che tantissimi di voi ricorderanno con affetto. La prima giornata sarà interamente dedicata al Giappone: *Il ritorno di Godzilla* e *Matango il mostro* (vedi **Kappa** nr. 9) sono solo due tra i più famosi film che compongono la breve personale dedicata al maestro scomparso Ishiro Honda, ma il 22 maggio non sarà dedicato solo ai film dal vivo. Complice un'amicizia più che radicata con i ragazzi di Telemaco Comics, siamo stati invitati a collaborare con loro per organizzazione al meglio la giornata, quindi aspettatevi una bella presentazione delle nostre future novità, condita da brevi stacchi animati e musiche rigorosamente in tema con la manifestazione. Il 23 maggio, invece, sarà totalmente incentrato sul cyberpunk e presenterà un programma davvero eccezionale, vi basti sapere che si assisterà alla proiezione di *Hardware*, capolavoro di un Richard Stanley che potrebbe anche rivelarsi la piacevolissima sorpresa della festa. Anche per la seconda giornata sono previsti grandi incontri con i disegnatori di casa nostra, che si concederanno al pubblico disegnando in diretta per tutti i loro appassionati, e grandi presentazioni in anteprima assoluta.
Mentre scrivo non sono disponibili altri dettagli e non è ancora stato definito il programma della manifestazione, né il cinema che la ospiterà, ma le voci di corridoio sono particolarmente invitanti e per conoscerle non dovete fare altro che telefonare allo (051) 347090.
Vi invito tutti a partecipare, nonostante il poco preavviso, perché sono sicuro che non vi pentirete delle attrazioni della **Festa di fine millennio**. Due giornate che non rappresentano solo un'occasione per conoscersi e divertirsi insieme, ma la prima, importante collaborazioni tra due redazioni che hanno deciso di lavorare insieme (cosa particolarmente rara nell'ambiente fumettistico), fregandosene degli odi cordiali che sembrano regolare sempre più questo nostro mondo.

Massimiliano De Giovanni

Leggende Metropolitane V
Dato che questo mese siamo tornati in versione 'condominio' non riuscirei a parlarvi di un'intera leggenda, per cui andiamo a stanare le più divertenti dicerie messe in circolazione da commercianti senza scrupoli che vogliono vendervi a tutti i costi videocassette contenenti...

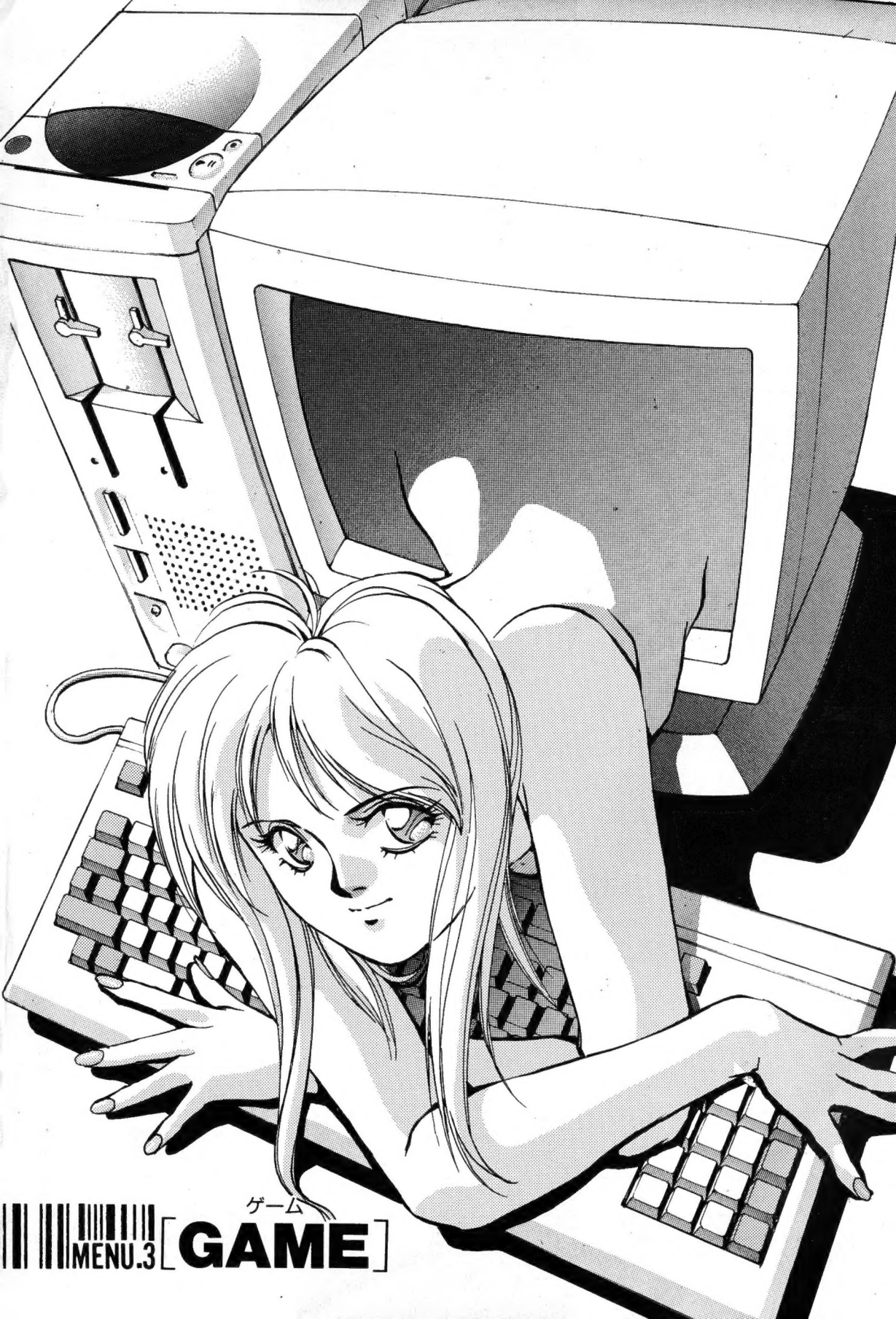
• Ho visto la terza serie di *Ken il Guerriero*!
Non è mai esistita! In Giappone hanno realizzato la seconda e poi stop, fine, chiuso! Qualche furbacchione di commerciante di videocassette (pirata, ovviamente) ha avuto l'ardire di mostrare spezzoni di *Sakigake! Otoko Juku* e simili facendo confondere decine di vittime abbagliate da combattimenti fra studenti supermuscolosi.

• Il film in cui Cygnus e Andromeda si... sposano?!?
Premesso che sono entrambi maschietti, nonostante l'aggraziato Andromeda abbia sempre creato dubbi in merito, fra di loro non c'è mai stato nulla di romantico. La scena più azzardata sotto questo punto di vista ve la siete goduta nella serie TV, quando il santo con le catene 'riscalda' il cavaliere del gelo.

Quando uscirà l'OAV di Xenon?
Mai. Per il semplice fatto che non è mai stato realizzato.

Quando pubblicherete il fumetto di Dirty Pair e quello di Robotech?
Le uniche versioni esistenti al mondo di *Dirty Pair* sono l'animazione (serie TV, film, OAV) e il romanzo che avete letto su **Kappa**. Il fumetto è stato realizzato negli USA con uno stile simil-nipponico, e non avrebbe senso pubblicarlo come *manga*, perché in effetti non lo è. Anche il fumetto di *Robotech* è stato realizzato negli States, ma 'ricalcando i fotogrammi' della serie televisiva; inoltre, come già detto più volte, non esiste la serie televisiva di *Robotech*: questa è nata sempre negli USA unendo tre serie giapponesi (*Chojiku Yosai Macross, Chojiku Kidan Southern Cross* e *Kikososeiki Mospeada*) che non hanno niente a che fare l'una con l'altra. Per questo motivo sono stati riscritti i dialoghi, le musiche e, per buona parte, le sceneggiature.

Stanno trasmettendo la 2^ serie di Orange Road.
Vero! Inteso nel senso che qualcuno (all'estero) ha deciso di mettere in circolazione il cartone animato di *Maison Ikkoku* (*Cara dolce Kyoko*) cambiando i nomi dei personaggi... E così, Kyoko Otonashi è diventata Madoka Ayukawa (Sabrina) da grande, e lo sfortunato universitario Yusaku Godai è diventato l'indeciso Kyosuke Kasuga (Johnny). Drammatico. La 2^ serie non è mai esistita!
Se ne dovessero nascere di nuove (per esempio *Cyber Candy Candy* o *Il magico mondo fiorito dell'incantevole Godzilla*) fatecelo sapere. Ci informeremo e, nel caso, smentiremo. Alla prossima.

Andrea Baricordi

MENU.3
[GAME]
ゲーム

*UNITA' DI TEMPO DEL MONDO DI COMPILER E ASSEMBLER. 1 SECT = 30 SECONDI_ NDT.

?

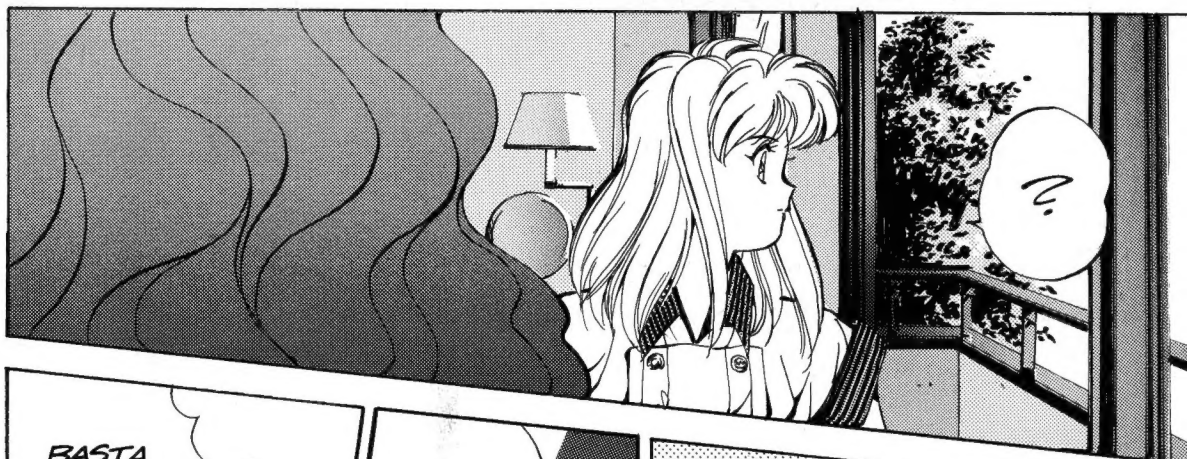
BASTA CON QUESTA VITA!

VADO A VIVERE DA MAMMA!!

ASPETTA UN ATTIMO!

NON E' FACILE AVERE UNA VITA COSÌ **DIVERTENTE!**

CON QUELLE DUE NON TI ANNOIERAI MAI! OGNI GIORNO SARÀ SEMPRE PIÙ **ECCITANTE!**

STO PROPRIO DICENDO CHE NON SOPPORTO PIÙ TUTTO QUESTO!!

...BASTA, ORA! IO VADO A SCUOLA!
NON CAPISCO COME TOSHI POSSA RIFIUTARE UNA VITA COSÌ DIVERTENTE!
SÌ, FORSE È MEGLIO! PERÒ DEVI TORNARE QUI, HAI CAPITO?
CHISSÀ COSA COMBINERANNO OGGI, QUELLE DUE?
ALLORA, ASSEMBLER ... INIZIAMO!
D'ACCORDO!
CONNESSIONE!
CHAK

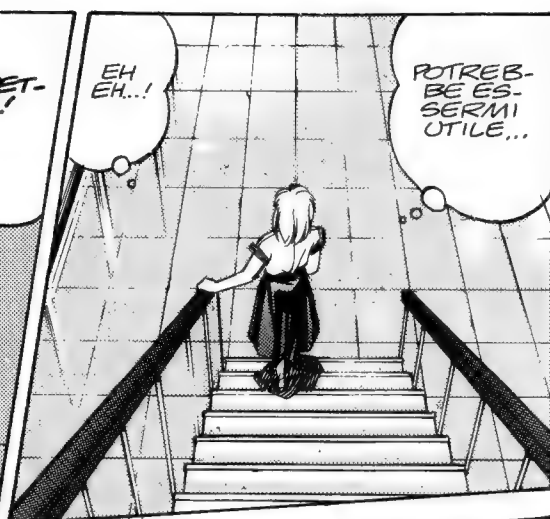
SHIFT!
SHIFT: COMB* CON CUI E' POSSIBILE EFFETTUARE SPOSTAMENTI.
* I COMB SONO I DISCHETTI DI COMPILER E ASSEMBLER _ KB
...
CHISSA' DOVE VORRA' ANDARE?
STA PERDENDO TEMPO... QUESTA PARTITA LA VINCERO' IO...
...FARO' ONORE AL MIO NOME... DENMA ROUTINE! **
** NOME DI COMPILER NELLA DIMENSIONE INFORMATICA, OVVERO "ROUTINE DIABOLICA INFORMATICA"
MMH ... EFFETTIVAMENTE SI COMPORTA IN MODO STRANO...
EH EH EH!
AH AH AH AH!

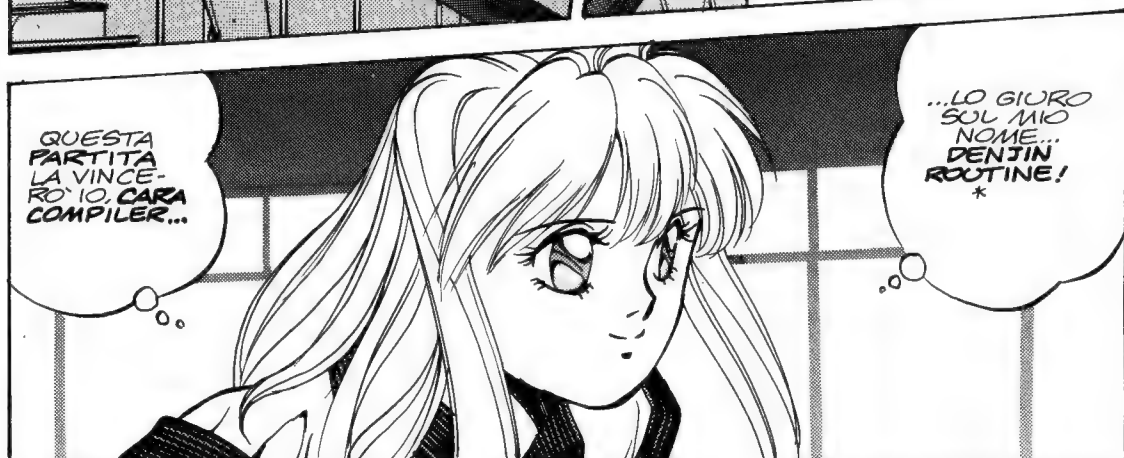
TOSHI!
A... AS_SEMBLER ...DA QUANTO TEMPO SEI QUI...?
BE' VOLEVO VEDERE COME E' FATTA UNA SCUOLA!
EH EH...!
EH!?
NELLA MIA SCUOLA E' VIETATO L'ACCESSO AGLI ESTRANEI...
NON E' POSSIBILE!
OH, MIO DIO...
POM!
POM!
NON TI PREOCCUPARE!

MMMH
EHM...
NON È UN LUOGO MOLTO INTERES-SANTE!...
EHI, TOSHI! CHI È QUESTA?
EH!? BE', INSOMMA...
OH! E QUELLO COS'È?
PAT

SONO DEL CIRCOLO AMICI DELLA FISICA... SI OCCUPANO DI ROBOTICA! EH EH!
CHI È QUESTO QUA?
EHM...
È UN MIO AMICO ...SI CHIAMA ABE!
SE C'È QUALCOSA CHE NON CAPISCI, CHIEDI PURE A ME!
QUELLI DEL CIRCOLO DEI ROBOT SPERPERANO TUTTI I SOLDI A LORO DISPOSIZIONE PER QUEL ROBOT!
CHE RAPPORTI HAI CON TOSHI? SEI UNA SUA PARENTE?
SONO PROPRIO DEI PAZZI...
EH!?

ASSEMBLER, DOVE VAI?

ASPETTA!

EH EH...!

POTREBBE ESSERMI UTILE...

QUESTA PARTITA LA VINCERO' IO, CARA COMPILER...

...LO GIURO SUL MIO NOME... DENJIN ROUTINE! *

* ROUTINE DIVINA INFORMATICA

CCHINN

PER COLPA MIA LA TUA CARTA DI CREDITO È STATA DISTRUTTA! *

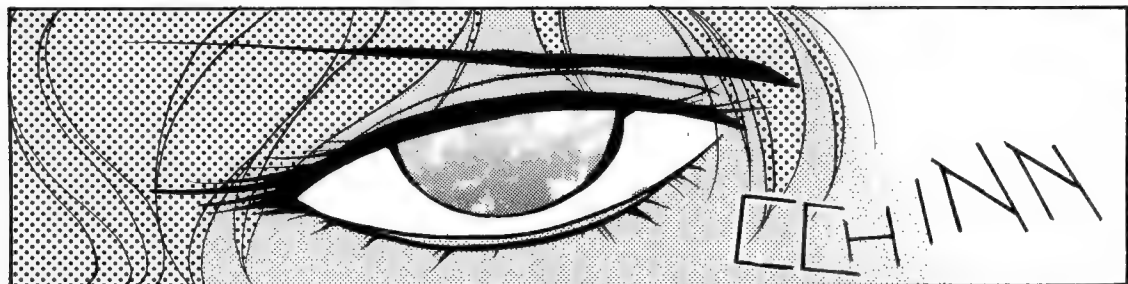
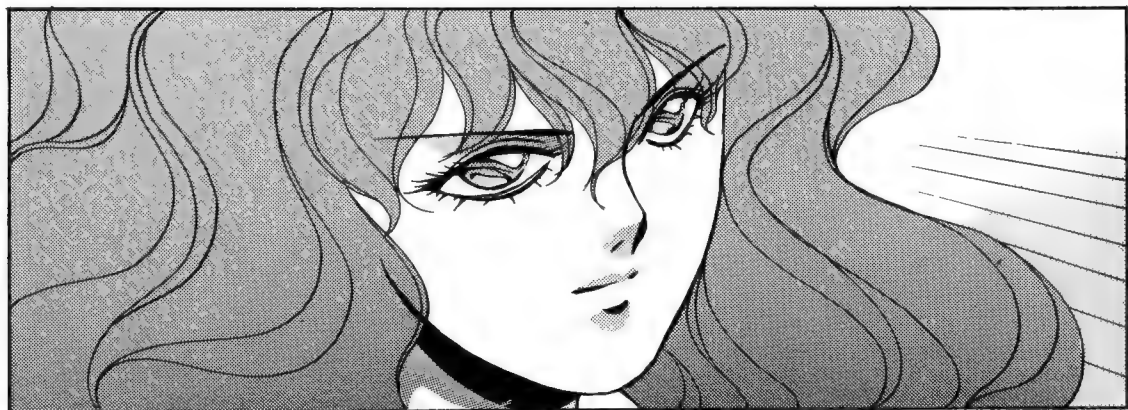
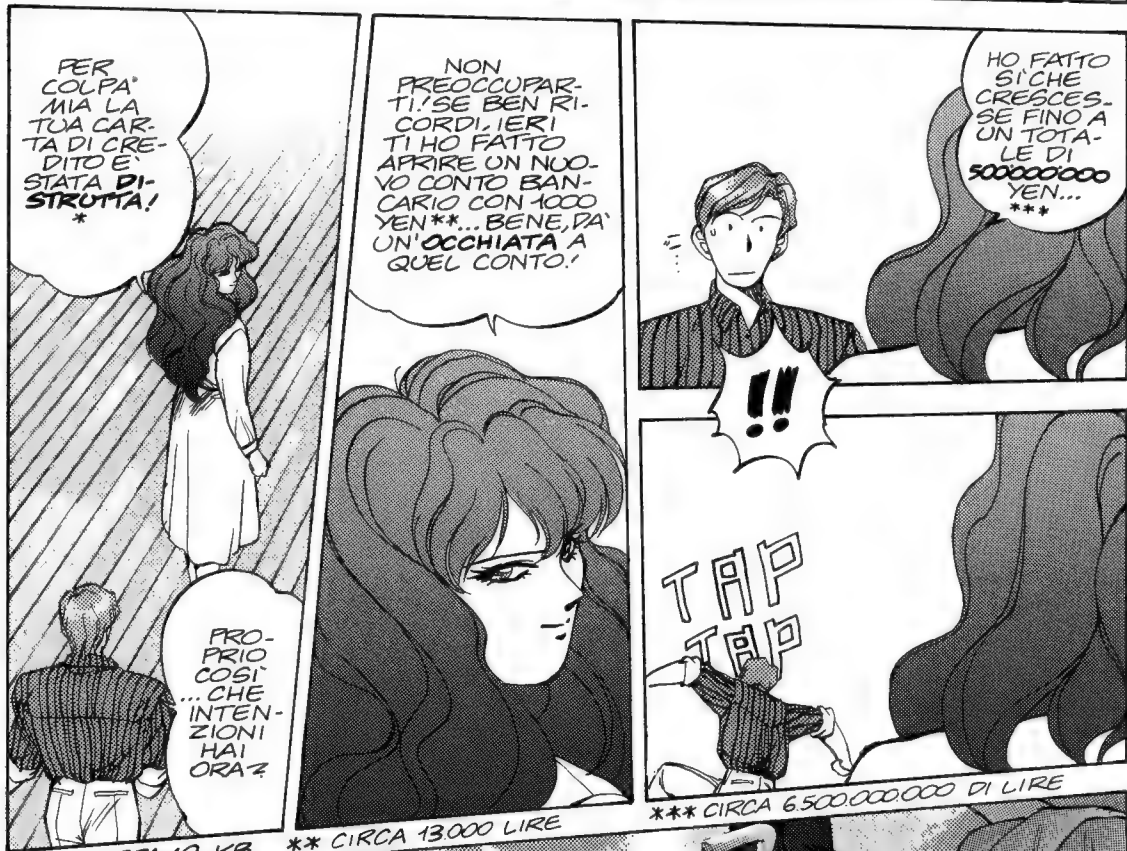
PROPRIO COSÌ ...CHE INTENZIONI HAI ORA?

NON PREOCCUPARTI! SE BEN RICORDI, IERI TI HO FATTO APRIRE UN NUOVO CONTO BANCARIO CON 1000 YEN**... BENE, DA' UN'OCCHIATA A QUEL CONTO!

HO FATTO SÌ CHE CRESCESSE FINO A UN TOTALE DI 500'000'000 YEN... ***

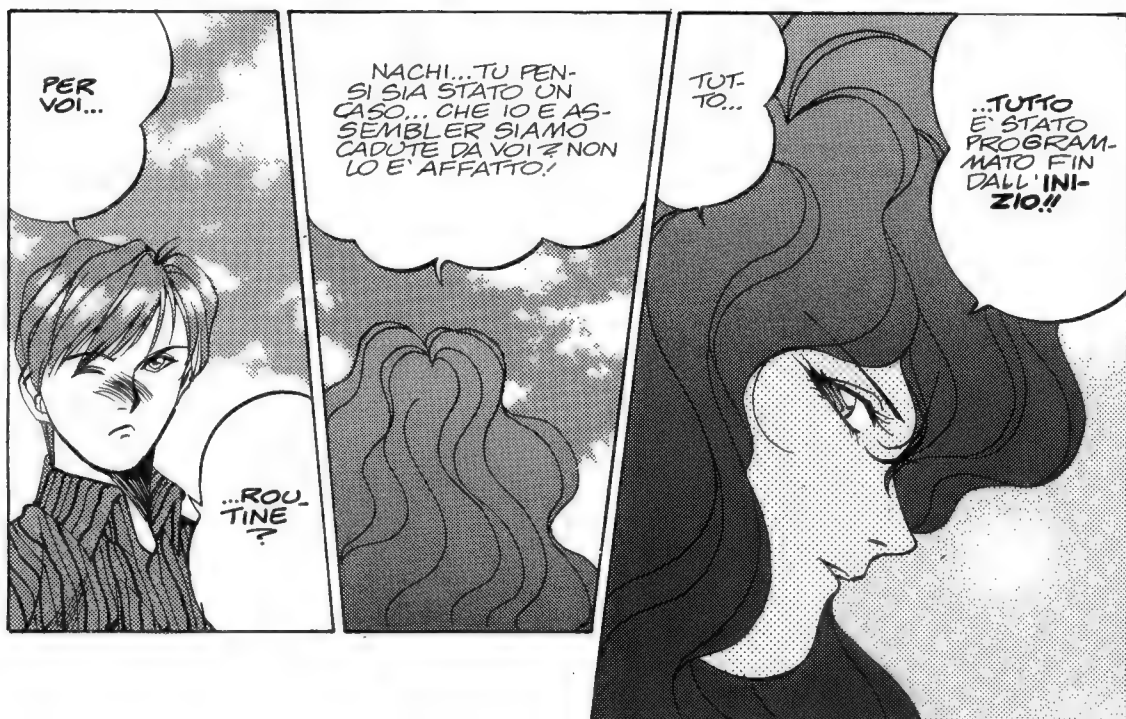
!!

TAP TAP

*** CIRCA 6.500.000.000 DI LIRE

* VEDI KAPPA 10_KB ** CIRCA 13.000 LIRE

TAP TA TAP

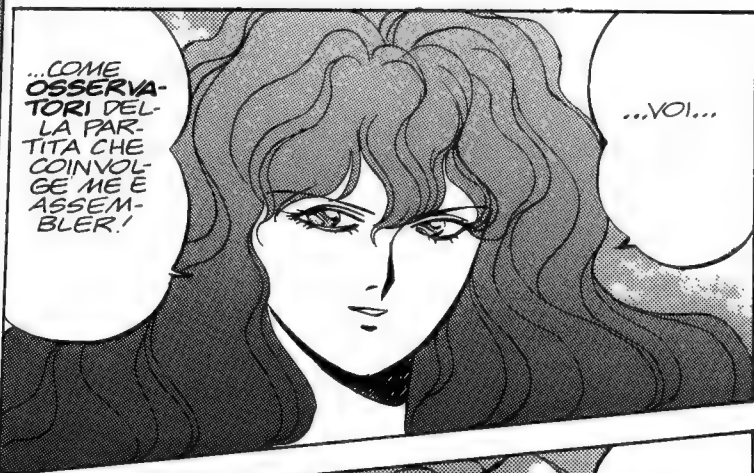
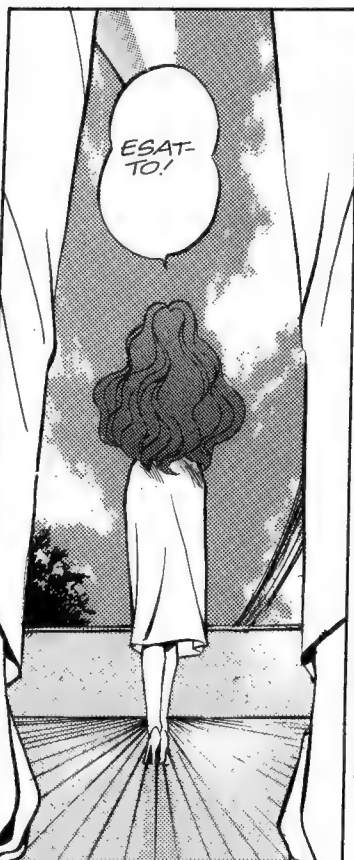
TA TAP TA TAP TAP

E` VERO!! SEI UNA DONNA STUPENDA, COMPILER! AH AH AH!!

PER VOI...

...ROUTINE?

NACHI...TU PENSI SIA STATO UN CASO... CHE IO E ASSEMBLER SIAMO CADUTE DA VOI? NON LO E` AFFATTO!

TUTTO...

...TUTTO E` STATO PROGRAMMATO FIN DALL'INIZIO!!

SIETE STATI SCELTI DA NOI ROUTINE...
...VOI...
...COME OSSERVATORI DELLA PARTITA CHE COINVOLGE ME E ASSEMBLER!
COSA !?
UNA PARTITA? E L'OBIETTIVO DEL QUALE PARLAVI?
LA DISTRUZIONE E LA CREAZIONE... SE NON SBAGLIO...
ESATTO!
ZWAA
E... LO SCOPO FINALE?

LA CONQUISTA DELLA TERRA!!

LA CONQUISTA DELLA TERRA!!

L'HO PERSA DI VISTA!

DOVE SARÀ ANDATA QUELLA ASSEMBLER...? FRA POCO INIZIA LA LEZIONE!

CON-
NESSIO-
NE!
SEL-
SYN!!
DECI-
SION
MAKING
!!
SELSYN:
COMB CON IL QUALE
E` POSSIBILE TELECO-
MANDARE QUALSIASI
COSA, INCLUSO IL
CORPO UMANO
E TUTTI GLI
ELEMENTI CHE LO
COMPONGONO

AH AH AH AH!!

CHE RIDERE

LA CONQUISTA DELLA TERRA!?

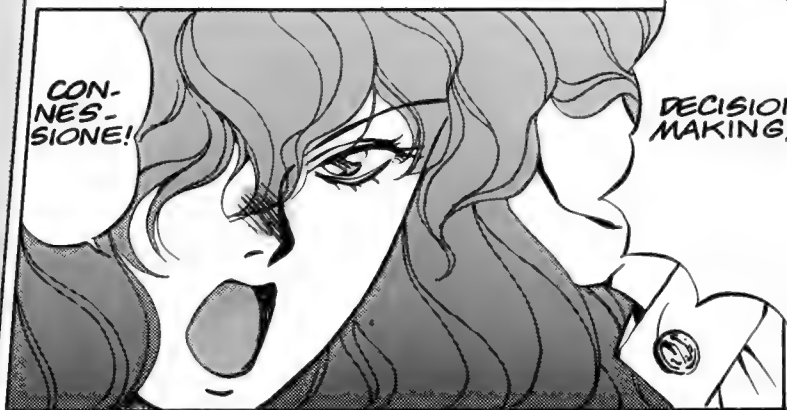
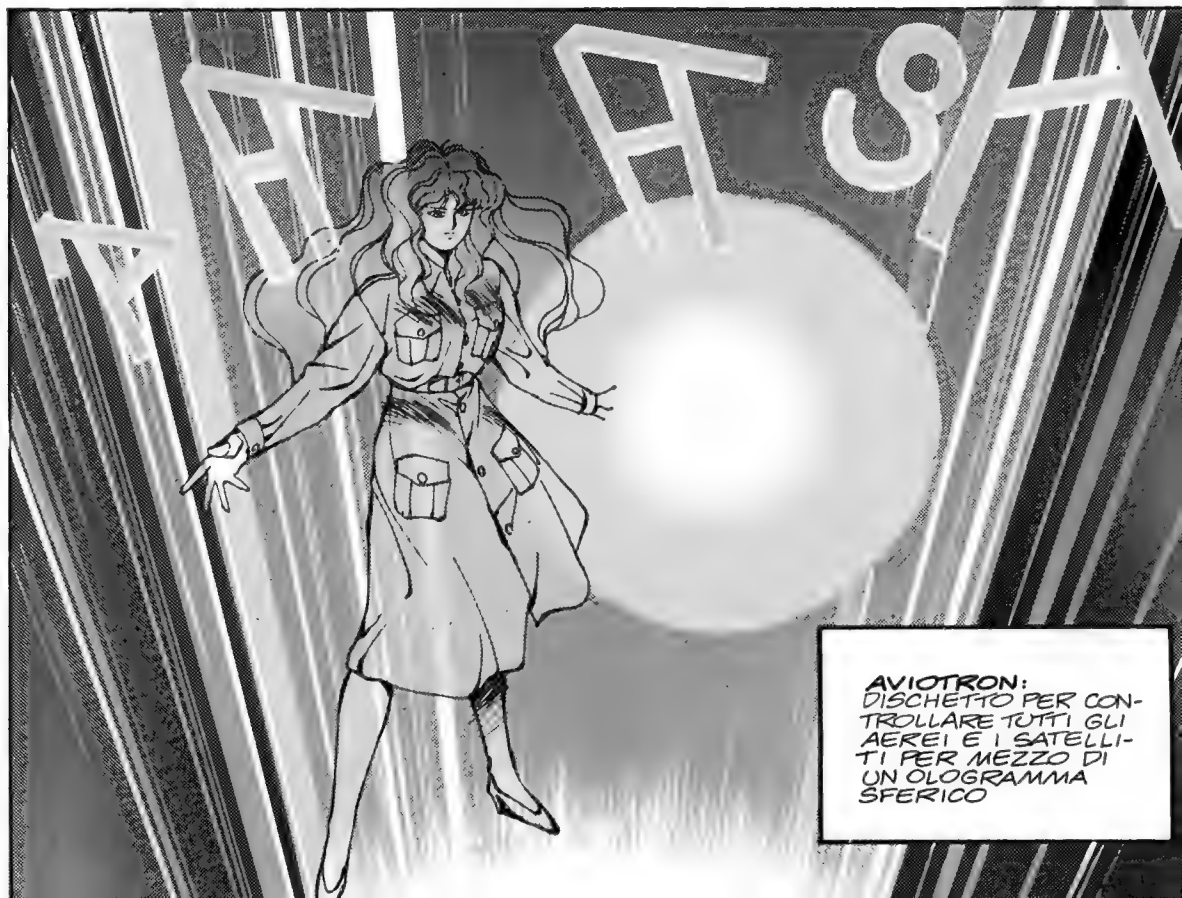
TIPO I MARZIANI CHE CONQUISTANO LA TERRA!?

MMH... UN MOMENTO... CON I LORO POTERI SARÀ SICURAMENTE POSSIBILE CONQUISTARE TUTTA TOKYO... O ALMENO IL DISTRETTO DI NERIMA...

OK, VOGLIO COLLABORARE AL TUO PROGETTO COMPILER!

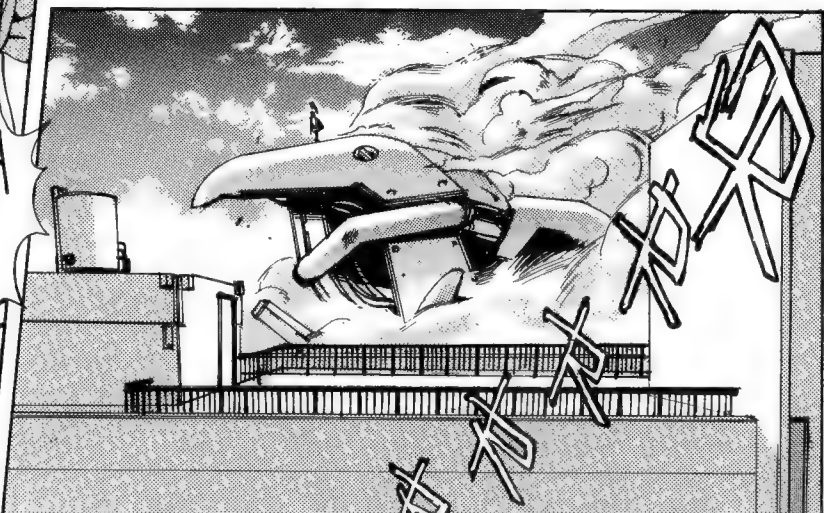
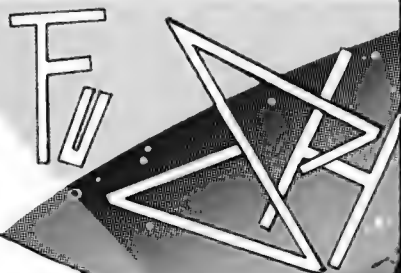
COMPILER...?

HAI DECISO, VERO ASSEMBLER?

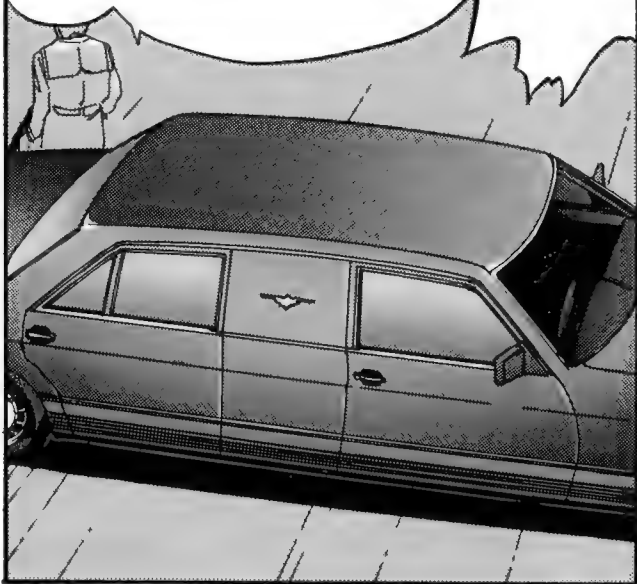
ALLORA IL GIOCO PUÒ INIZIARE!!

CON-
NES-
SIONE!
DECISION
MAKING!!
SHAK
AVIO-
TRON!!
AVIOTRON:
DISCHETTO PER CON-
TROLLARE TUTTI GLI
AEREI E I SATELLI-
TI PER MEZZO DI
UN OLOGRAMMA
SFERICO

CRASH
...ASSEMBLER!!
MA CHE... !?!
È LA RAGAZZA DI PRIMA!
SI È INGRANDITO!!
CHE COSA È QUELLO?
È ORRIBILE!

SI E' INGRANDITO!!
CHE COSA E' QUELLO?
E' ORRIBILE!

...ASSEMBLER!!
MA CHE... !?!
E' LA RAGAZZA DI PRIMA!

SONO PRONTA, COMPILER!!
AAH
A-ASSEMBLER!
COSA DIAVOLO VORRÀ FARE!?
AAAAH

ORA TUTTI GLI AEREI E I SATELLITI DI QUESTO MONDO AGIRANNO SECONDO LA MIA VOLONTÀ!!
COMINCIAMO, ASSEMBLER!!
...
SATELLITE! ...GIÙ!!
FU

CRASH
CRASH
CRASH
CRASSH
FINE MENU. 3: GAME

CHAPTER4
HOT FEEDING

MA GUARDA COSA CI HAI PORTATO!
...PERCIO' HO ACCETTATO QUESTO AFFARE DA 500'000 DOLLARI! ERA UN MODO PER FESTEGGIARE LA MIA FUGA DALL'OSPEDALE DI POLIZIA!
ABBIAMO LAVORATO MOLTE VOLTE INSIEME...
CHE INTENZIONI HAI, BONNIE...?
E' COCA DI PESSIMA QUALITA'! E ANCHE LA QUANTITA' E' MINORE DI QUELLA PATTUITA!
E' COMPLETAMENTE DIVERSA DAI CAMPIONI CHE CI HAI FATTO VEDERE!!
TUMP

CHE DIAVOLO HAI IN MENTE?

NULLA DI SPECIALE...
IO VOGLIO SOLTANTO I 500.000 DOLLARI.

SEI STATA PERQUISITA ACCURATAMENTE, PRIMA DI SALIRE SU QUEST'AUTO...
...NON FARTI STRANE IDEE!

LA STRANA IDEA L'HO LASCIATA QUI FUORI!
EH EH!
...E' UN ...PIEDE DI QUELLA DONNA ...
UNA SCARPA...! NO...
CLICK
SHOOSH

BANG

MALEDETTA!!

BANG

CHAK

SBASH

UGH!

OOH...

STU-
PEN-
DO.!

UNO SCOOP
DEL GENERE
CAPITA RARA-
MENTE A
NOI INFOR-
MATRICI!
RIUSCIRÒ
A VENDER-
LO A UN
PREZZO
MOLTO
ALTO!

...UN FUCILE MOLTO INTERESSANTE, NON TROVI?
SI TRATTA DI UN **PM9**... HA IL PREGIO DI POTERSI PIEGARE DALLA PARTE DOVE E' POSTO IL CARICATORE.

SMONTANDO IL CALCIO SI PUO' NASCONDERE ANCHE IN UNA GAMBA ARTIFICIALE COSI' PICCOLA!
LE VOSTRE PERQUISIZIONI NON SONO POI COSI' TANTO ACCURATE...

A CHICAGO ...ANZI, IN **TUTTO** LO STATO DELL' ILLINOIS...NON POTRAI PIU' LAVORARE...
COSA SPERI DI OTTENERE, METTENDOTI CONTRO LA NOSTRA **FAMIGLIA** ?

TI PREOCCUPI PER ME?
CLICK
GRAZIE, SIGNOR ROBERTS!

BANG

CHAK

CLYDE!
CLAK

E' TUTTO A POSTO!
DOV'E' QUELLA MERDA DI PESCE ROSSO?

E' LA'! STA FRIGNANDO PERCHE' E' STATA COLPITA ALLA GAMBA!
BRAVISSIMO!

AAH...
HAH...

NON HA INTUITO CHE CI SIAMO FATTI PEDINARE DA LEI APPOSTA!
ORA ABBIAMO I SOLDI PER FUGGIRE E UN'ESCA!

...TE LA FARO' PAGARE...
...RALLY VINCENT!

BRD 529

STU-
PENDA!!

ED ECCO UNA MANOVRA CON TACCO E PUNTA!

CHE STERZATA FLUIDA!!

AAH!

SWROMM

QUELLE CHE SENTI SOTTO IL SEDERE SONO LE VIBRAZIONI DEL MOTORE V8 DA 500 POLLICI CUBICI!

SHELBY

E ORA, UN BEL TESTACODA!

GISH

SKREEEEK

GUN SMITH.

WROMM

BRD 529

CHE COS'HAI, MAY?

HO... LA NAUSEA...

ILLINOIS

CAL 9x19
M.C 8Rd
$ 780.00
SIG SAUER
P228
CAL 9x19
M.C 15Rd
$ 750.00
GLOCK 17
CAL. 9x19
M.C 17Rd
$ 500.00
DWM P08
CAL. 9x19

RALLY! E' ARRIVATO UN FAX!
AH, SI'?

ULTIMAMENTE TI STAI IMPEGNANDO ANCHE COME CACCIATRICE DI TAGLIE, EH?
EHM ...INSOMMA!

IMMAGINO CHE SIA PER QUESTO?
ECCOLO QUA!
LE SPESE DI RIPARAZIONE DELLA ELAN SI FANNO SENTIRE, GIUSTO?

DATO CHE LA SUA CARROZZERIA E' INTERAMENTE COMPOSTA DA FIBRE PLASTICHE RINFORZATE, COSTERA' MOLTO...
STA' ZITTA!!

Michael Walker

TAGLIA DI 6000 DOLLARI PER MICHAEL WALKER...
E' ALLETTANTE, COME LAVORO!

INSERISCI I DATI NELLA RETE DI COMUNICAZIONE DEL COMPUTER! ...NELLA RETE SEGRETA DEGLI INFORMATORI, OVVIAMENTE!
EHI, RALLY!
DLONG
EHILÀ, MICKEY, BENVENUTO! ♡
ECCO UN LAVORO!
UFFA!
N SMITH
DAMMI I SOLITI BERSAGLI E LE PALLOTTOLE!
È ARRIVATO ANCHE IL BERSAGLIO MODELLO HUSSEIN!
CERTO!
OH, CHE BELLO! DAMMENE VENTI!
MM...
SIGNORE, QUESTA CANNA È FINITA...
NOOO! ERA LA MIA PREFERITA! SONO DIECI ANNI CHE LA USO!!
CI VEDIAMO, RALLY!
HAI FINITO DI RIPARARE LA MIA PISTOLA, QUELLA PIENA DI FANGO?
SÌ!
POTREI DARE UN'OCCHIATA ALLA 08?

TRRR!

SE VUOLE ESSERE CERTO CHE FUNZIONI PERFETTAMENTE, LE CONSIGLIO DI USARE LE MUNIZIONI EUROPEE...
DAVVERO? NON SAPEVO CHE LE PALLOTTOLE AMERICANE FOSSERO TROPPO LEGGERE!

RALLY, AL TELEFONO! E' BECKY!
AH, VENGO SUBITO!

E... EHI!
MI SCUSI UN ATTIMO, VERRÀ A SERVIRLA LA MIA SOSTITUTA!
GUN SMITH CAT'S

FORSE E' SULLE TRACCE DEL LATITANTE DI STAMATTINA!
CHE FORTUNA! PENSA TU AI CLIENTI!
GUN SMITH CAT'S

CIAO!
CIAO! HO VISTO I DATI SUL PERSONAL COMPUTER! STAI CERCANDO MICHAEL IL RAPINATORE, VERO?

CHE TI SUCCEDE? QUESTA VOLTA SEI STATA MOLTO VELOCE!
SE SI TRATTA DI INFORMAZIONI AL DI SOTTO DEL LIVELLO C TI AVVERTO CHE NON MI SERVONO!
MI SPIACE PER TE, MA SI TRATTA DI NOTIZIE DI LIVELLO A-EXTRA!

LIVELLO A-EXTRA!? DICI SUL SERIO?
E' COSÌ! SONO DELLE NOTIZIE ECCEZIONALI! TALMENTE FRESCHE CHE DOMATTINA SARANNO GIÀ SCADUTE!

A QUANTO AMMONTA LA SUA TAGLIA?
SONO 6000 DOLLARI...
MA NON TI APPROFITTARE TROPPO DI ME!

ALLORA... TI VANNO BENE 200?
AFFARE FATTO!

TE LI SPEDIRÒ IMMEDIATAMENTE!
ECCO IL TUO NUMERO DI CONTO BANCARIO ...
GISH
CHAK

TAK TAK TAK TAK

ECCO QUA, ORA SONO TUOI!
UN ATTIMO...
DUNQUE... OK! È TUTTO A POSTO!

RESTERÀ NASCOSTO PER TUTTA LA NOTTE NEL MAGAZZINO NR. 4 DELLA NAKAMURA, NEI PRESSI DELL'INCROCIO TRA LA 200ª STRADA E JEFFERSON STREET!
BUONA FORTUNA! ♪

GRAZIE! ♪

EH!?

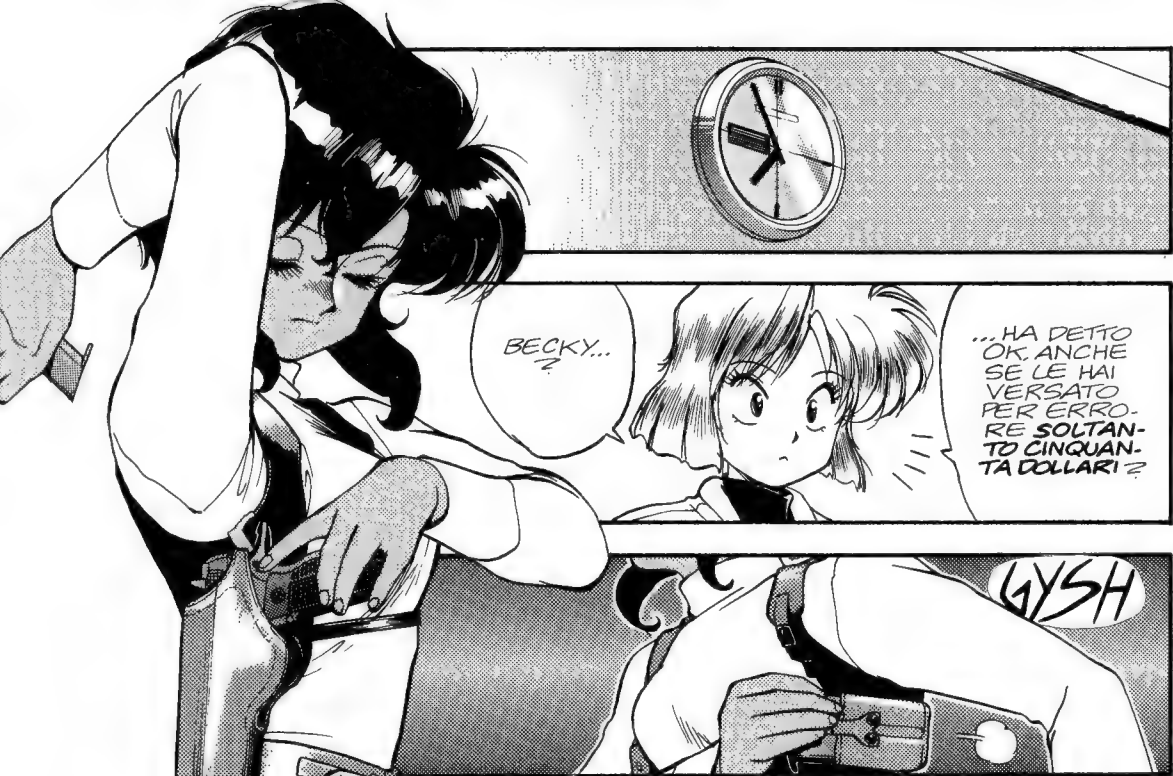
CLANG
OK!
CHAK
AVANTI ...VUOI CHIEDERMI QUALCOSA ?
LA UC-CIDERAI, VERO?
EH? ... MA NO !!

IO VOGLIO SOLTANTO...
...AMPUTARE LE MANI E I PIEDI... A QUELLA SGUALDRINA!!

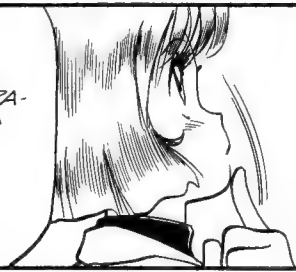
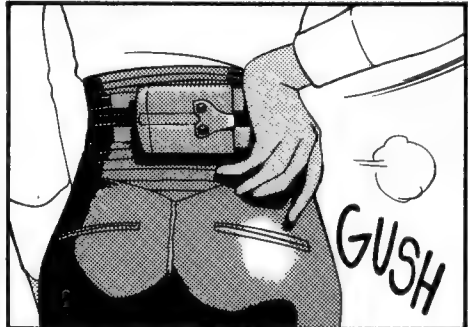
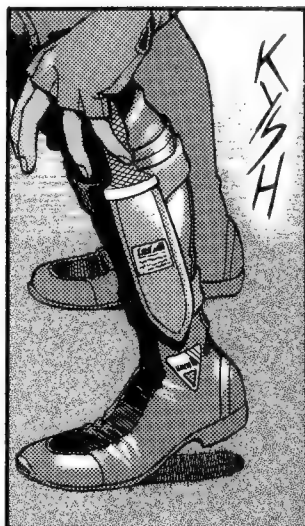
IN QUANTO A ME, PER ESSERSI PRESA GIOCO DI MIA SORELLA...
...NON SARÒ SODDISFATTO FINCHÉ NON LE AVRÒ CAVATO ALMENO **UN OCCHIO!**

FORZA!
TAK

DOBBIAMO PREPARARE IL SALONE PER LA **FESTA!**

...HA DETTO OK, ANCHE SE LE HAI VERSATO PER ERRORE SOLTANTO CINQUANTA DOLLARI?
BECKY...?
GYSH
LO TROVI STRANO ANCHE TU?
GIÀ...! È VERAMENTE STRANO PER UNA TIRCHIA COME LEI...
DAI, NON ESAGERARE...!

PAOSH

GUSH

IN OGNI CASO, È MOLTO PROBABILE CHE SI TRATTI DI UNA TRAPPOLA!
PUÒ DARSI CHE FOSSE MINACCIATA DA QUALCUNO...

KYSH
NON SAREBBE MEGLIO PASSARE IL CASO ALLA POLIZIA?
SE SI TRATTA DI UNA TRAPPOLA NON CI GUADAGNERAI NULLA!
NON POSSO AFFIDARMI ALLA POLIZIA!
GUN SMITH CATS
WOSH!
ANDIAMO!

SENTI... RALLY!
MM?

CI STAVO PENSANDO UN MOMENTO FA...
SE SI TRATTASSE DI UNA TRAPPOLA, L'IDEATORE POTREBBE ESSERE...

STIAMO PENSANDO LA STESSA COSA!
AVEVO UN CERTO PRESENTIMENTO FIN DAL GIORNO IN CUI BONNIE E' FUGGITA!

SE IL MOTIVO PER CUI NON CHIAMI LA POLIZIA È PER SISTEMARE TUTTO DA SOLA ASSUMENDOTI OGNI RESPONSABILITÀ, STAI COMMETTENDO UN ERRORE!
SONO STATA IO A FERIRE BONNIE ALLE GAMBE!

FINCHÉ NON ME LA VEDRÒ CON LEI, QUESTA STORIA NON FINIRÀ!
NON È COME PENSI TU!

LA UCCIDERAI?

...SE BECKY FOSSE VERAMENTE NELLE LORO MANI...!
POTREBBE ANCHE ACCADERE IL CONTRARIO...

WROOM
CHICAGO

04
FACK

VRR VRRRR

EH!? CON LA COBRA APPENA RIPARATA!?
SFONDIAMO LA PARETE CON LA MACCHINA!
DOBBIAMO CADERE NELLA LORO RETE!

DOBBIAMO SALVARE BECKY AL PIU' PRESTO.
A QUESTI TIPI MANCA QUALCHE ROTELLA!

OK! HO CAPITO!

GONK
BARRR
BRRRRR
APPENA FERME, SALTA SÙBITO FUORI!!
OK!!!

MAY
ILLINOIS
BRD529
FINE DEL CAPITOLO 4

OH MIA DEA! di KOSUKE FUJISHIMA
CAP. 12
LA FORZA DELL'AMORE

LA MOTO CHE DOVRETE GUIDARE...

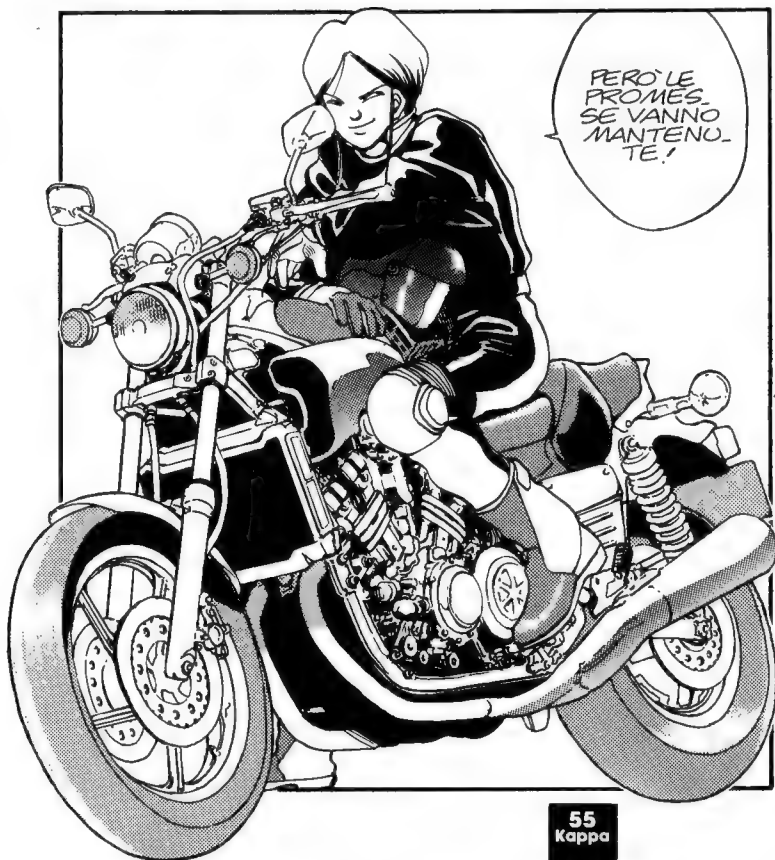
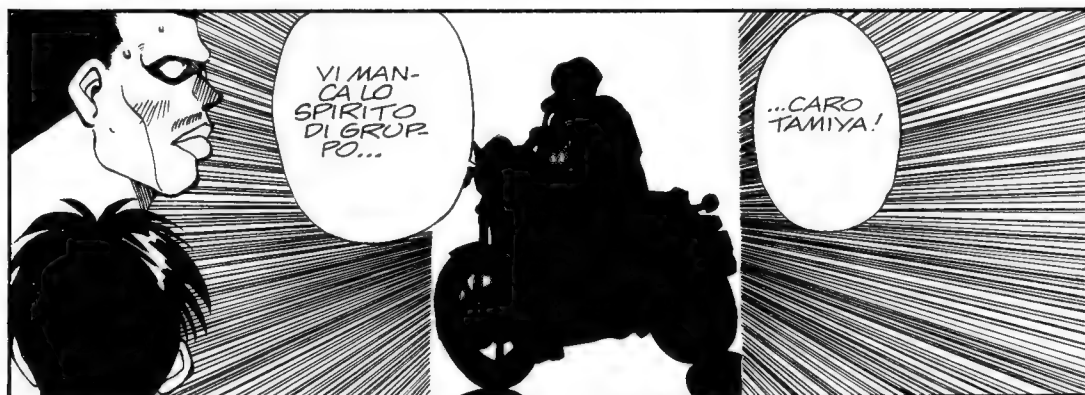
...È QUELLA!!

UN...

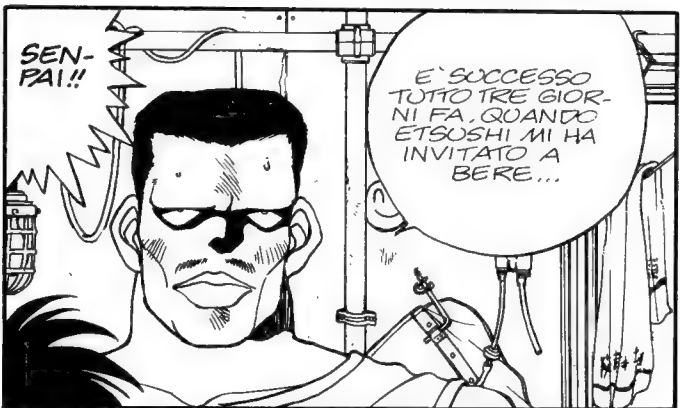
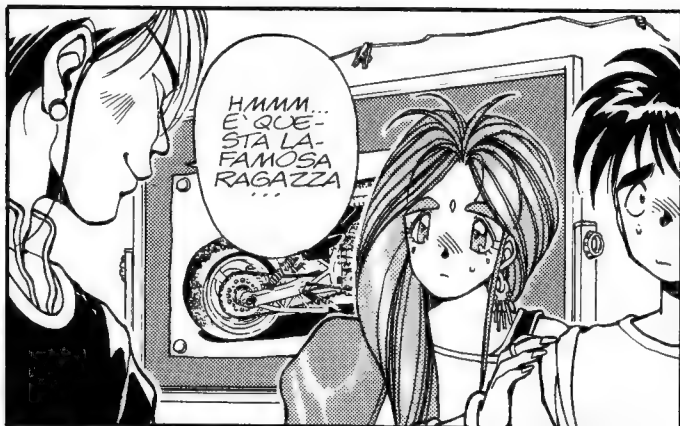
UN "CUB" ?!?
CHE CARINO!

IDIOTI!! IL CUB SARA` LA VOSTRA NAVE SCUOLA!!
E` DOTATA DI UN MOTORE A 4TEMPI DI 49 CC. RAFFREDDAMENTO AD ARIA...
VIENE USATO DA CHIUNQUE, DAI POSTINI FINO AI CORRIERI DEI RISTORANTI CHE EFFETTUANO IL SERVIZIO A DOMICILIO!
E` UN VERO E PROPRIO CAPOLAVORO DELL' HONDA CHE HA RISCOSSO CONSENSI IN TUTTO IL MONDO!

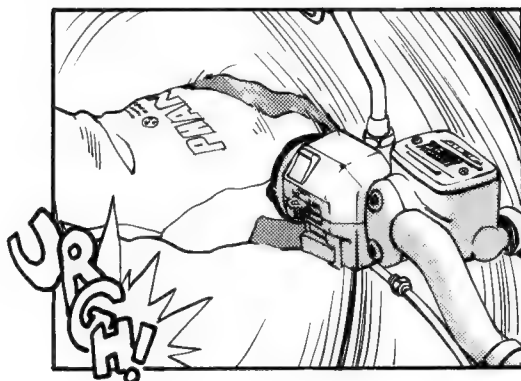
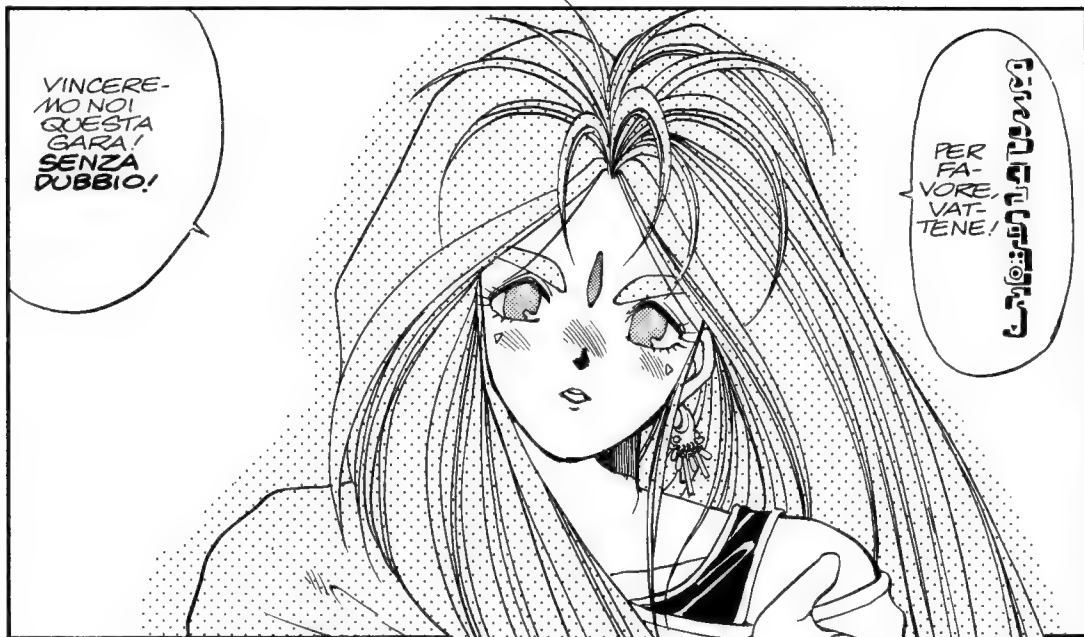
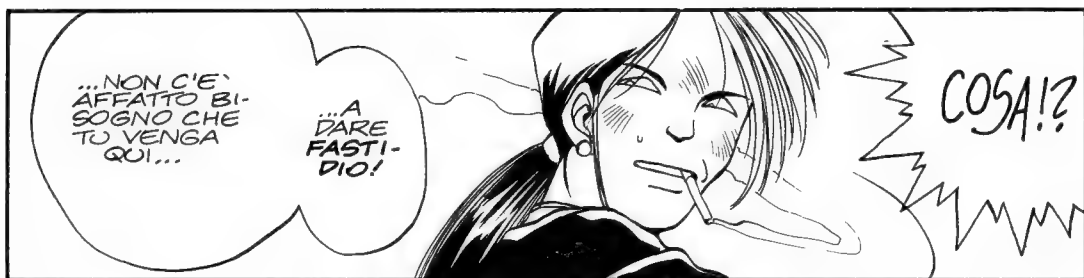
DA QUEST'ANNO ABBIAMO DECISO DI USARE IL CUB DI COMUNE ACCORDO CON L'UNIVERSITA` USHIKUBO! DOVETE ESSERNE FELICI!
INOLTRE...

NMUCC CAT
...QUEST'ANNO LA NOSTRA MASCOTTE...
...SARÀ BELLDANDY!!
NEKOMI
NEKOMI
XI
CO... COSAAA!?
CHE COS'È UNA MASCOTTE?
GSX

MA...MA... AVETE DECISO TUTTO DA SOLI...
EHM... C'È UN MOTIVO PARTICOLARE...
EH EH EH EH!

VI MANCA LO SPIRITO DI GRUPPO...
...CARO TAMIYA!

PERÒ LE PROMESSE VANNO MANTENUTE!
E QUELLO CHI È?
È ETSUSHI, DEL CIRCOLO MOTOCICLISTI DELL'UNIVERSITÀ OSHIKOBO...

*TRYONIX PUNCTATUS, O PIU' FAMILIARMENTE, TARTARUGA SUCCHIATRICE_KB

ABBIAMO LITIGATO DISCUTENDO DELLA SUPERIORITA' DEL MOTORE CON I CILINDRI IN **LINEA** E QUELLO A **V**!
SEI SCEMO! CON 4 CILINDRI IN LINEA E' MOLTO MEGLIO!
NO! LA FORMA A **V** E' PIU' EVOLUTA!
ALLORA PROPONGO UNA **SFIDA!** IN PALIO CI SARA' LA VOSTRA **BELLDANDY!**
UH... D'ACCORDO!!
CAPO! SEI CADUTO NELLA SUA **TRAPPOLA!** VERGOGNA!
BAH... FORSE...
VEDETE? SIETE GIA' IN DISACCORDO FRA DI VOI!
CHE TIPO!
SOLO A GUARDARVI SI CAPISCE **SUBITO!**
NON PREOCCUPATEVI, TANTO VINCEREMO NOI!
FATTI GLI AFFARI TUOI!!
...MI FATE VERAMENTE **PENA!**
UN OMUNCOLO, UNO STUZZICADENTI...
...UN LOTTATORE DI SUMO...

...NON C'E` AFFATTO BISOGNO CHE TU VENGA QUI...
...A DARE FASTIDIO!
COSA!?

VINCEREMO NOI QUESTA GARA! SENZA DUBBIO!
PER FAVORE, VATTENE!
E' POSSIBILE INFLUENZARE LA VOLONTA' DEGLI ALTRI USANDO UN PIZZICO DI MAGIA NELLA VOCE- KF
TSK! D'ACCORDO! ALLENATEVI BENE!
IO... ME NE VADO!
URGH!
AAGH!!
WROOM
...VA A PIEDI?!?

SEI SICURA DI QUELLO CHE HAI DETTO!?

NON PREOCCUPARTI!

A UN GRADASSO DEL GENERE NON CAPITERÀ **MAI** UN COLPO DI **FORTUNA!**

POTER AFFERRARE LA STELLA DELLA FORTUNA QUANDO CAPITA SOPRA DI NOI...

...NON È UN FATTO CASUALE...

...MA È IL RISULTATO DI TUTTE LE BUONE AZIONI FATTE IN PASSATO...

NON VOGLIO CHE TU SOFFRA PER UNA IDIOZIA DEL GENERE!

...
QUANDO BELLDANDY USA I SUOI POTERI OLTRE UN CERTO LIMITE SI ADDORMENTA IMPROVVISAMENTE...
U... UN MOMENTO ...NON SI SARÀ MICA **ADDORMENTATA**?
ZZZ
EHI...
E... EHI!
UGH!
GRAZIE!!

IL GIORNO DELLA GARA...
WOW!
OOH!
CO-S'HA PIÙ DI NOI?
ASCOL-TATE!
NEKOMI
PRIMA BISOGNA EFFET-TUARE IL **SOR-TEGGIO**...
...POI SI AN-DRÀ AL BANCO D'ACCETTA-ZIONE CON IL VOSTRO COLORE!
CHE RAZZA DI SORTEG-GIO È?
L'ANNO SCORSO NON C'ERA QUE-STA RE-GOLA!
TACI E PESCA!
ROSA!

ECCO QUA! È IL ROSSO!
MO... MORISATO HA IL ROSSO!!
SONO STATO FORTUNATO?

LA DIVISIONE IN COLORI...
COSA SIGNIFICHERÀ?
MAH... NON SAPREI!

...INDICA L'ESATTA CATEGORIA PER LA QUALE SI DEVE GAREGGIARE.
ROSA È LA CATEGORIA BASE: SENZA MODIFICHE E PER DUE CILINDRATE: 50 E 90 C.C.

IL GIALLO INDICA LA CATEGORIA NELLA QUALE È POSSIBILE APPORTARE PICCOLE MODIFICHE.

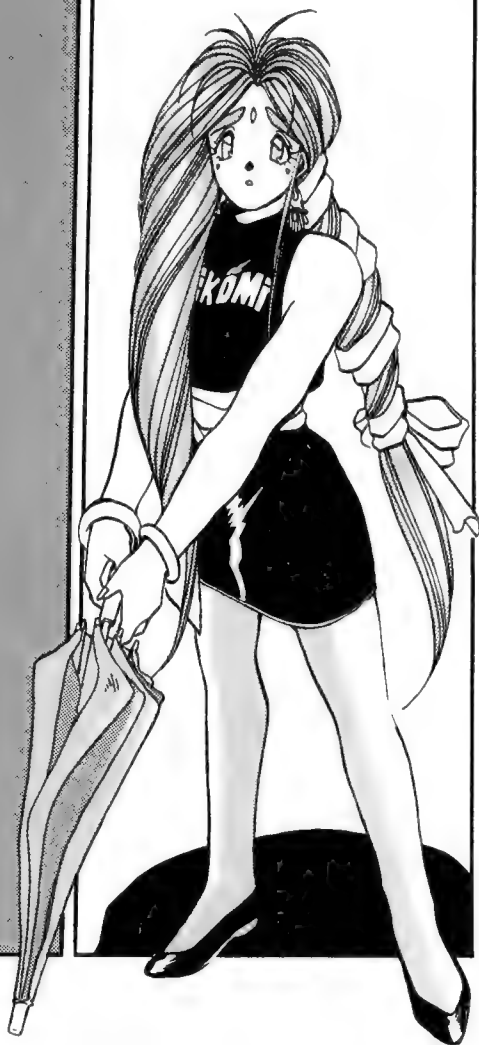
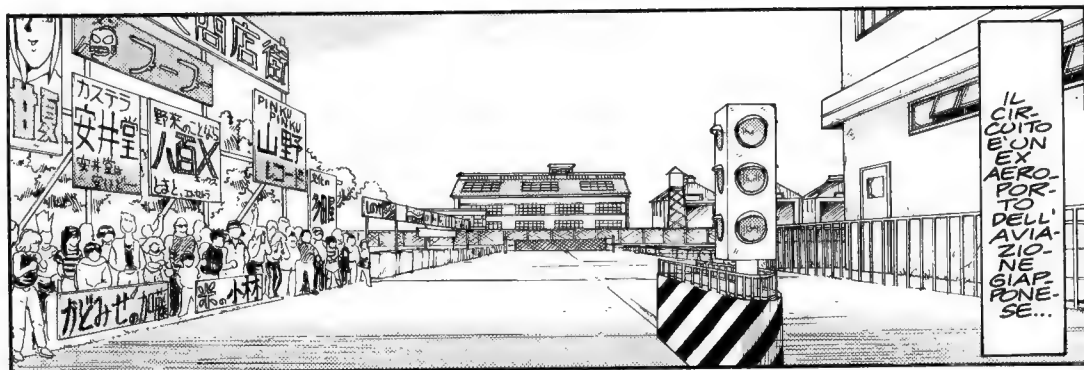
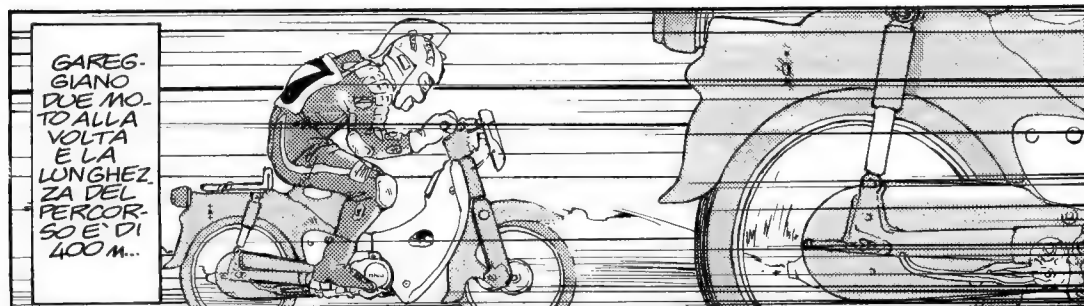
CON IL BLU, INVECE, GAREGGIANO MOTO ALLE QUALI SI PUÒ MODIFICARE ANCHE LA CILINDRATA.

INFINE IL ROSSO INDICA LA CATEGORIA EXTRA, IN CUI È POSSIBILE APPORRE QUALSIASI MODIFICA, A PATTO CHE IL TELAIO BASE SIA QUELLO DEL CUB! OVVIAMENTE SONO VIETATI SIA IL TURBO CHE IL NITROMETANO...
TUTTO SOMMATO È LA CATEGORIA PIÙ INTERESSANTE!
MORISATO, CATEGORIA EXTRA...
Name
Class
No.

E' POSSIBILE FARE **QUALSIASI** COSA? CONOSCENDOLI, AVRANNO PREPARATO QUALCOSA DI **TERRIBILE!**

MALEDIZIONE! LA STELLA DELLA SFORTUNA STA BRILLANDO SU DI ME!!

...E' PROPRIO COSÌ... SULLA SUA TESTA SPLENDE LA STELLA DELLA SFORTUNA...

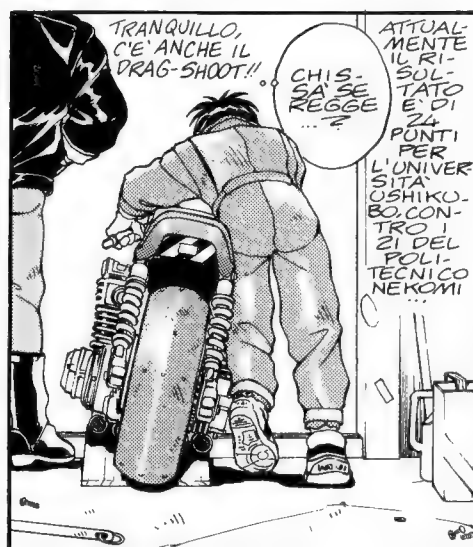
...CHE CERCHERÀ DI **INFLUENZARLO!**

QUESTO ↗ HA IL COSTUME DI **ULTRA-SEVEN!!** AP. "EROI"

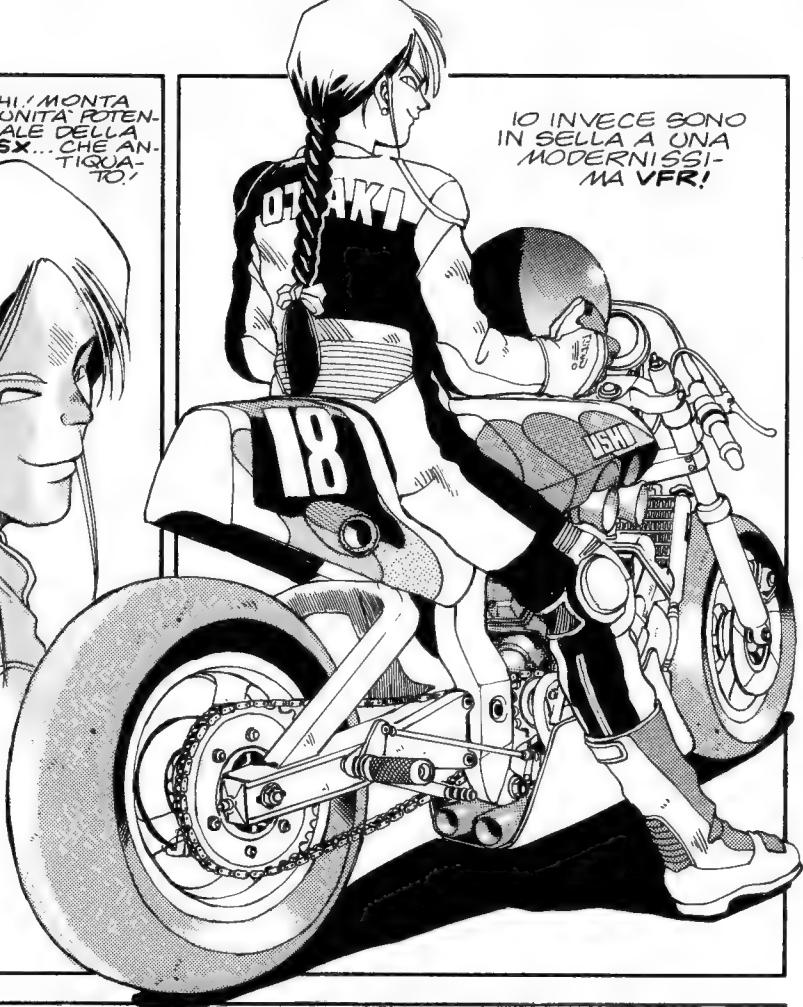
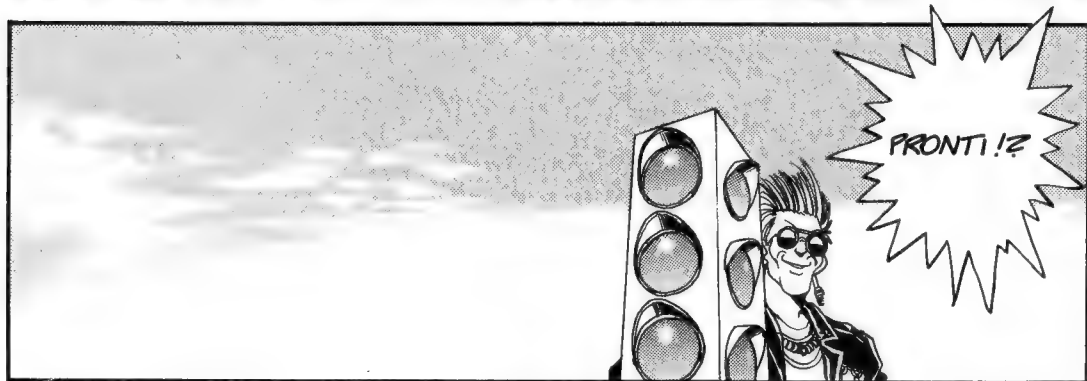
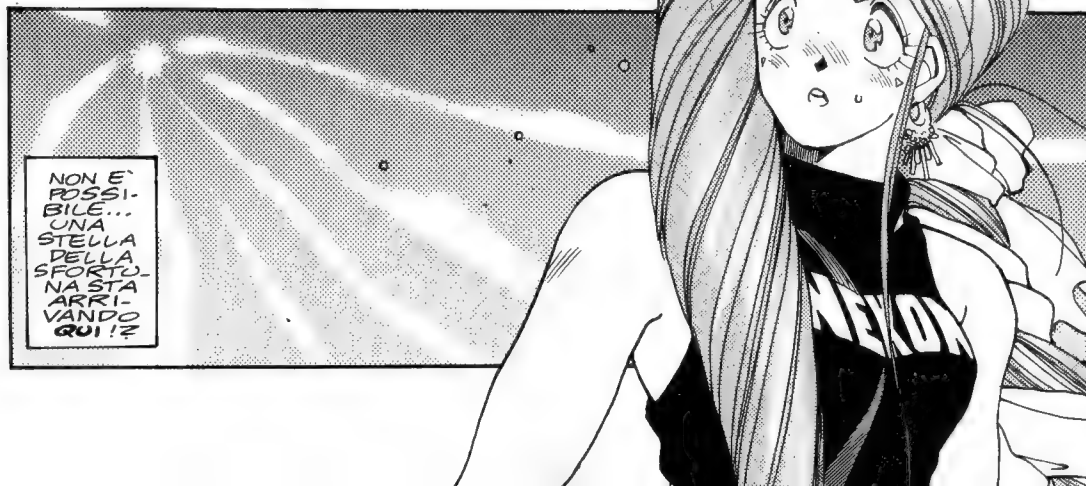
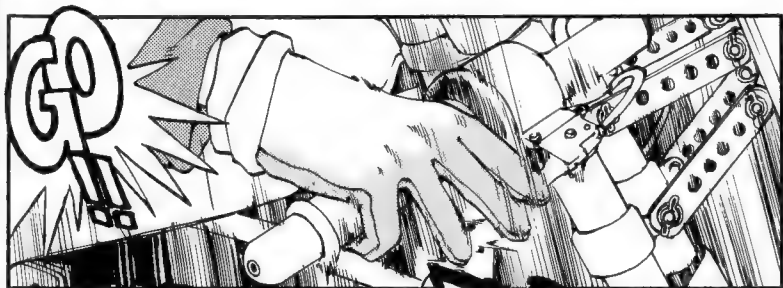
MA... MA ...MA...

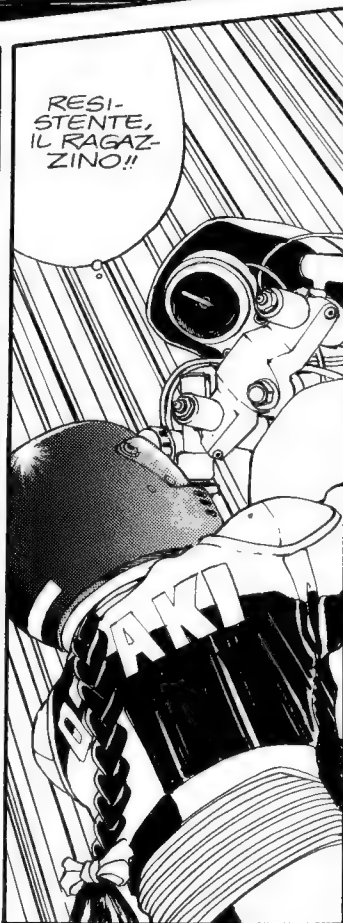
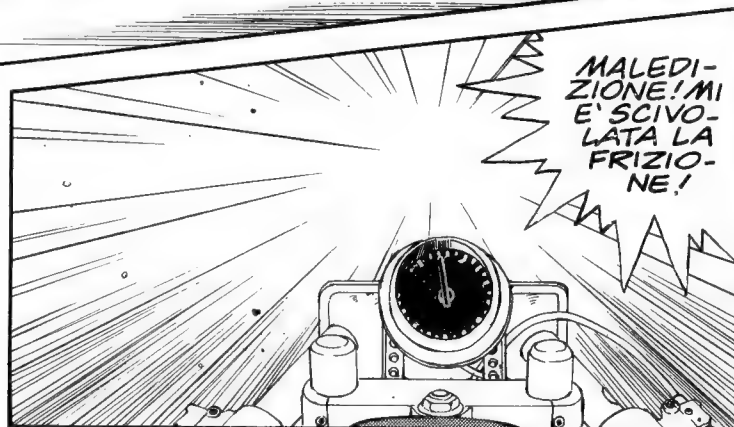
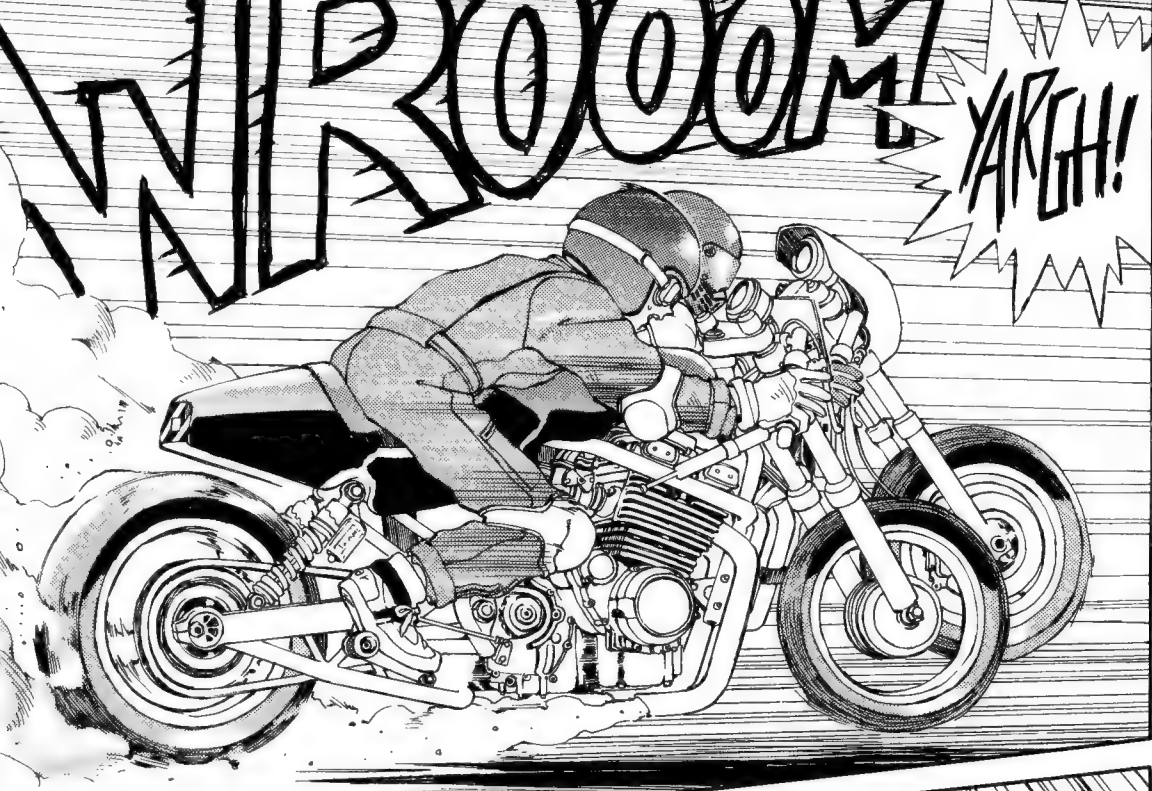
...DOV'E' IL TELAIO DEL CUB, IN QUESTA!?

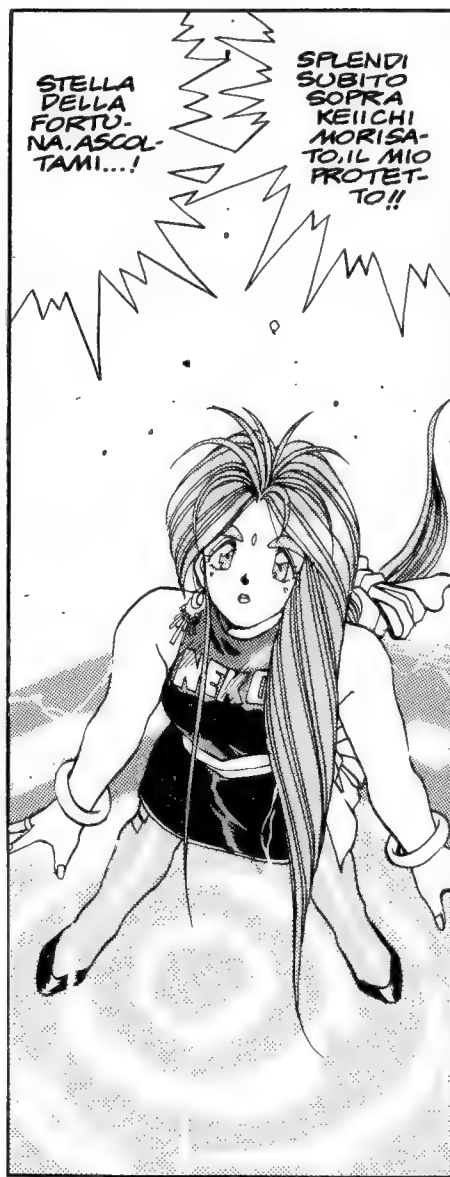
NELLA CATEGORIA EXTRA PUO' PARTECIPARE UNA MOTO PER OGNI SQUADRA...

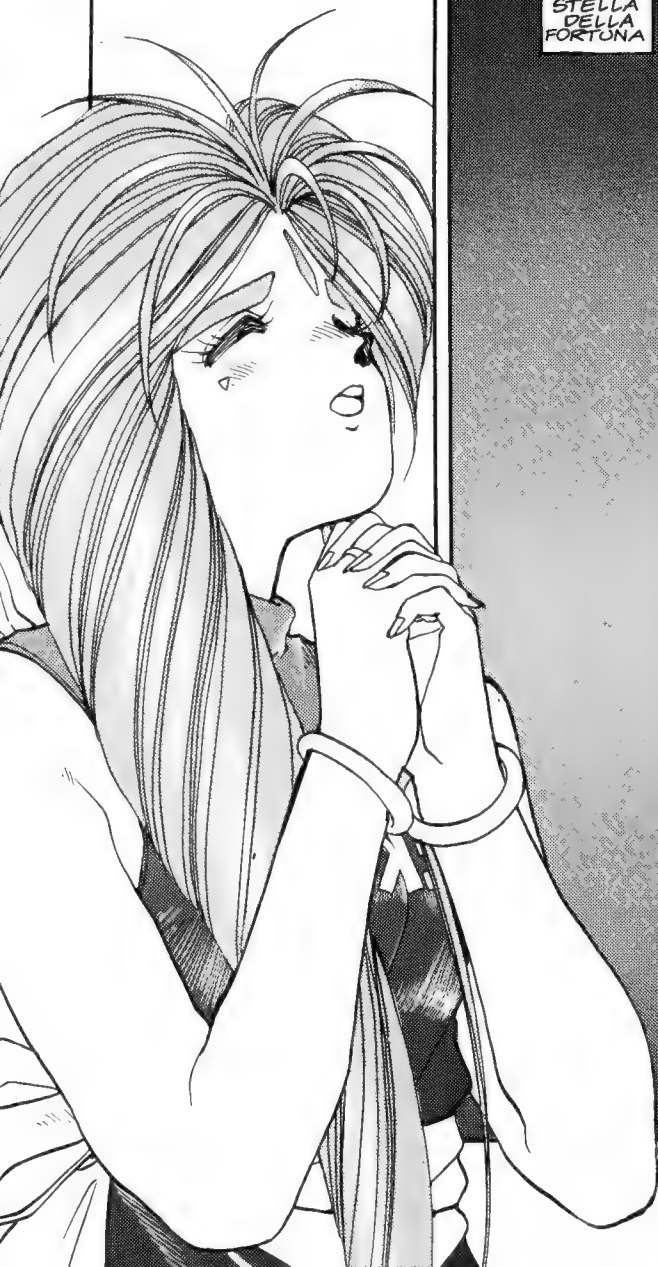
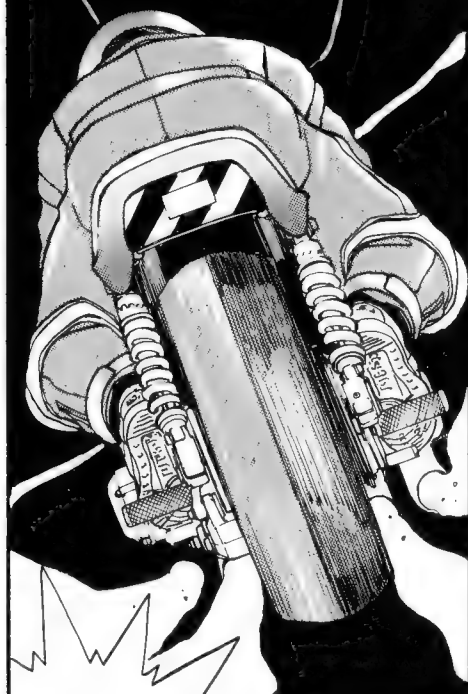
LÌ!

DIO MIO! SOLO IL FRENO E LA RUOTA ANTERIORE SONO DEL CUB!!

AL VINCITORE DELLA CATEGORIA EXTRA, ANDRANNO **5 PUNTI!**
L'ESITO DELLA SFIDA DIPENDE DA **QUESTA** GARA!

EHI! MONTA L'UNITÀ POTENZIALE DELLA **GSX**... CHE ANTIQUATO!
IO INVECE SONO IN SELLA A UNA MODERNISSIMA **VFR!**

CORAGGIO!
I VOSTRI 4 CILINDRI IN LINEA NON POSSONO NULLA CONTRO I MIEI **4 A V!**

PRONTI!?

AH!
GO!!
NON E' POSSIBILE... UNA STELLA DELLA SFORTUNA STA ARRIVANDO QUI!?

WROOOM!
YARGH!
MALEDIZIONE! MI E' SCIVOLATA LA FRIZIONE!
RESISTENTE, IL RAGAZZINO!!
WRROOM
MA IL TRAGUARDO E' A 1000 METRI!!
NON C'E' ANCORA DISTACCO ...CE LA FARO'!!

EPPURE HO SPESO UNA BELLA CIFRA PER QUESTA!
È LEGGERISSIMA! OLTRE ALL'ALLUMINIO HA USATO SIA PER IL TELAIO CHE PER IL CARBURATORE LA LEGA CARBONIO-TITANIO!

BELLDANDY, ORMAI SEI MIA!!
DOV'È LA MIA STELLA DELLA FORTUNA?!?
MALEDETTO! MI STA DISTACCANDO!

SPLENDI SUBITO SOPRA KEIICHI MORISATO, IL MIO PROTETTO!!
STELLA DELLA FORTUNA, ASCOLTAMI...!

STELLA DELLA FORTUNA!! DONA A LUI LA FORZA, L'OCCASIONE E LA BUONA SORTE!!
E IN QUEL MOMENTO, L'ORBITA DELLA STELLA DELLA FORTUNA INCROCIO' IL TRAGITTO DI MORISATO!
STELLA DELLA SFORTUNA
STELLA DELLA FORTUNA
IMPROVVISAMENTE IL MOTORE DI MORISATO ACQUISTO' UNA POTENZA ECCEZIONALE, COME PER OPERA DIVINA!
HA RIPRESO AD ANDARE BENE!
AAH! CHE STA SUCCEDENDO!?
COOP POLITECNICO NEKOMI
17

VAI COSÌ!
EHI... NON STARÀ ANDANDO UN PO' TROPPO VELOCE ?
HO PROGETTATO QUELLA MOTO...
PERCHÈ RESISTESSE ALLA MASSIMA VELOCITÀ PREVISTA...
FORZAAA!!!
...MA QUESTA È UNA VELOCITÀ DI **MOLTO** SUPERIORE AL LIMITE!!
WROOM
SPERIAMO CHE RESISTA...!
KLACK
KLACK

COSA !?

YUHUU!!

WROOOM

A CAUSA DELLA MAGGIORE VELOCITÀ DELLA STELLA DELLA FORTUNA E DELLA SUA VICINANZA ALLA TERRA...

STELLA DELLA SFORTUNA

STELLA DELLA FORTUNA

TERRA

...DA DIETRO APPARVE LA STELLA DELLA SFORTUNA!

AAGH!
SI E' STACCATO IL FRENO!
TYAK
UN MOMENTO ...C'E' ANCORA IL DRAG-SHOOT!
BOOM
SHRR
YAA-HAA!
FLAP FLAP
AH AH AH! BELLO SCHERZETTO, VERO!?
MOLTO DIVERTENTE!
AAH! IL CALLIPER!
IL VENTILATORE!
AAH! ANCHE IL PEDALE!
L'OLIO PRENDE FUOCO!
CRASH
EH!?

AHARRGH!

EH!!

EH EH! CE L'HO FATTA!

CONTRO DI ME LE STELLE NON POSSONO **NULLA!!**

PERCHE`...

KEIICHI!!

...LA MIA RAGAZZA E` UNA **DEA!!**

OH! ♥

FINE DEL CAPITOLO 12

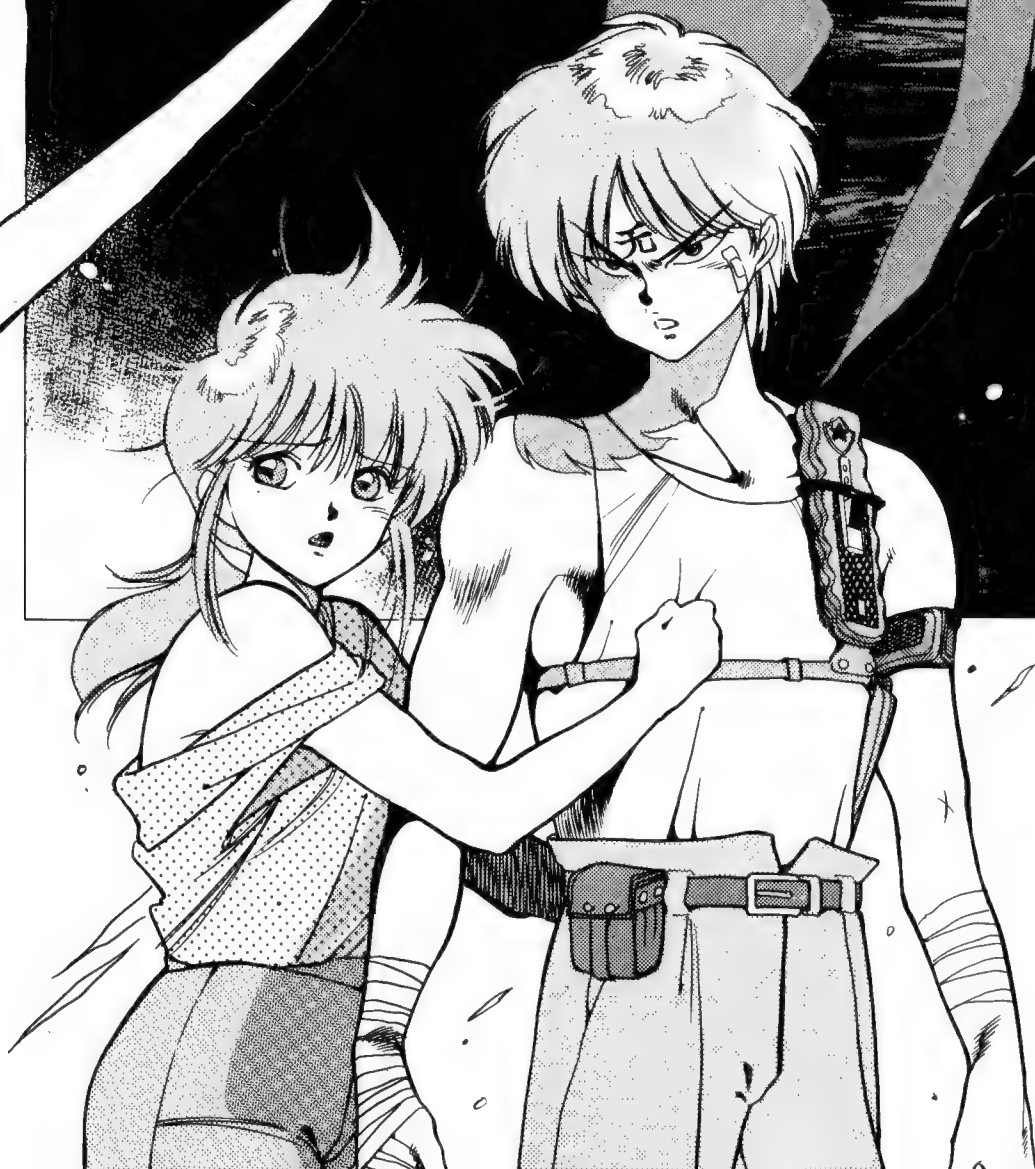
3x3 OCCHI di YUZO TAKADA
DODICESIMO EPISODIO
LA RESURREZIONE DELLO SPIRITO ALATO
- PARTE SECONDA -

HAH
PLICK
HAH
HAH
HAH

UH
UH
UH
UH

UH
UH

YAKUMO, SEI SICURO DI STARE BENE?

S... SÌ...!
GUARDIAMOCI BENE INTORNO! SE CI AGGREDISSERO IN QUESTO MOMENTO SAREMMO FRITTI!
GIÀ!

MALEDIZIONE!!

CHI DIAVOLO ERANO...

...QUEI TIZI MASCHERATI? *

...

* VEDI KAPPA 10_KB

...TRANNE CHE PER IL TERZO OCCHIO...

IL TERZO OCCHIO ?

NON... NON È POSSIBILE...
HEH!! FRA POCO PAI CONOSCERÀ LA LORO VERA NATURA!

HO CHIESTO A **TAKUHI** DI INSEGUIRLI RIDOTTO ALLE DIMENSIONI DI UN UCCELLINO...
GUARDA!

IN QUESTO MOMENTO SONO IN **CONTATTO TELEPATICO** CON TAKUHI!
TUTTO CIÒ CHE VEDE LUI LO VEDO ANCH'IO!

OH, SÌ! FAMMI I COMPLIMENTI!! ♡
COMPLIMENTATI, SU! ♡
MI PIACCIONO I COMPLIMENTI!
AH AH! BRAVISSIMA!!
SEI VERAMENTE ECCEZIONALE, PAI!!

ORA NASCONDIAMOCI DA QUALCHE PARTE!
...MA ANCHE SUL RESTO DEL CORPO DELLA STATUA DELL'UMANITÀ!
SE TUTTO ANDRÀ BENE, NON SOLTANTO POTREMMO OTTENERE DELLE NOTIZIE SULLA SIGNORINA LING-LING E SUL MEDIUM...
FINALMENTE POTRÒ TORNARE UN ESSERE **UMANO!!**
OK!

MI RACCO-MANDO...
...MIO PICCOLO TAKUHI!!

<...>: TRADOTTO DAL CINESE ▽
<DO... DOVE MI... TROVO?!>
!?
<MALEDIZIONE!! DOVE È FINITO IL PEZZO DI STATUA?!>
<CHE SIA STATO... QUEL GIAPPONESE?!>

ACCIDENTI! POSSIBILE CHE IN QUESTO SUDICIO PEZZO DI STATUA CI SIA NASCOSTO IL SEGRETO PER DIVENTARE UN ESSERE UMANO...?
DOVRÒ INTERROGARE IL TERZO OCCHIO!!

<SE...SE FOSSI STATA PIÙ ATTENTA CON QUEL TIZIO...!>
<STEVE...>

<EHI!!>

<BRUTTA CAROGNA! SE NON MI RIDAI SUBITO QUEL PEZZO DI STATUA TI AMMAZZO!>
UARGH!

CA... CALMATI!!
IO TI HO SALVATO... NON RICORDI!?

<TI AMMAZZO!!>
ODDIO!

!?

<AH!>

<AAAAAH!>
A-ATTEN...

!?

SMETTE-
TELA DI
FARE TUT-
TO QUE-
STO CA-
SINO!!
CHAK
TAP
TAP
TAP
DUMP...

URK!

SE NON FATE SILENZIO POTREBBE INTERROMPERSI IL CONTATTO TELEPATICO!!

<...CONTATTO TELEPATICO?>

EHM... NON STAVI FACENDO IL BAGNO?

MI STAVO **CONCENTRANDO** SOTTO LA DOCCIA!

PAZIENTA ANCORA UN PO', MEI-XING!

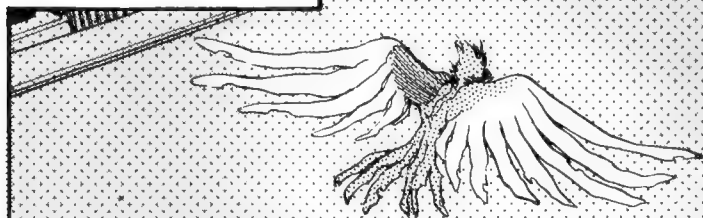
IN QUESTO MOMENTO SONO ALLA RICERCA DI TUO FRATELLO!

!!

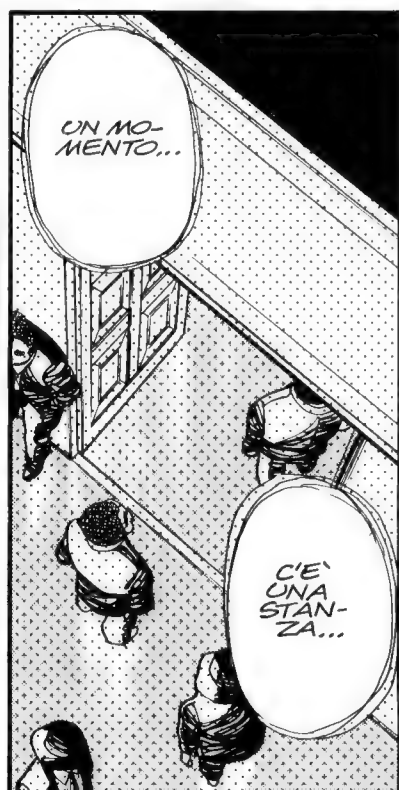
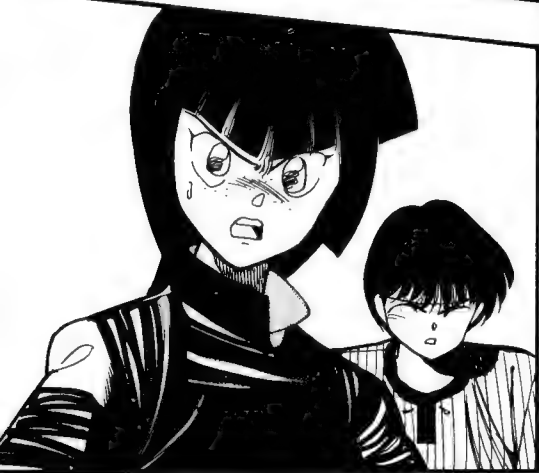
HOTEL...

HOTEL...

...HONG-KONG ROYAL SOARER...

32F
SÌ...
IN QUESTO MOMENTO SEI NEL CORRIDOIO, VERO TAKUHI!?...

AH!
SOLO GLI UOMINI MASCHERATI...

<MA... VERAMENTE VEDI QUESTE COSE!? C'È MIO FRATELLO!?>
<CERCALO, TI PREGO!!>

UN MOMENTO...
C'È UNA STANZA...

QUESTA RAGAZZA...
FORSE NON È COSÌ CATTIVA COME SEMBRA...

EH!? COSA!?
COS'E' QUESTA STANZA !?
CHI SONO QUELLE RAGAZZE!?
PERCHE' CI SONO TUTTE QUELLE RAGAZZE?
C'E' ANCHE LING-LING?!
<E MIO FRATELLO!?>
!?
...QUELLO E'...

EH!?
COSA!?
COS'E' QUESTA STANZA !?

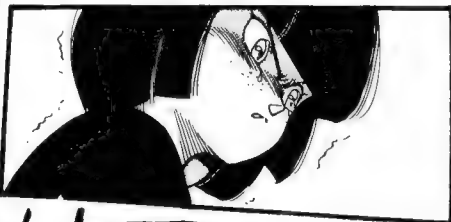
CHI SONO QUELLE RAGAZZE!?
PERCHE` CI SONO TUTTE QUELLE RAGAZZE?
C'E` ANCHE LING-LING?!
<E MIO FRATELLO!?>
!?
...QUELLO E`...

C'È SOLO UN UOMO!!

DIO MIO!... SEMBRA CHE L'ABBIANO TORTURATO...
SEMBRA MORIBONDO!!

‹HOTEL HONG-KONG ROYAL SOARER, AL 32° PIANO, VERO?!›
‹STEVE! STO ARRIVAN...›

<CO... COSA FAI!?>
OOPS! HO TOCCATO QUALCOSA...
<ASPETTARE!! FINCHE' IO... PRENDERE CONTATTI... CON SIGNORA HUAN... CHE IO ... CONOSCO BENE...>
<SE TU... ANDARE A HOTEL...TI UCCIDERE!!>
TU-TUM TU-TUM
PANDA COPANDA
YAKUMO...
<PIANTALA!!!>
THUD
GASP!

<MI DISPIACE, MA NON HO TEMPO DA PERDERE!!>

ASPETTA!!

VENGO ANCH'IO!!

NON POSSO PERDONARE...

...CHI FA DEL MALE AL PROSSIMO!!

THUD
<CHE STRANI TIPI, SIETE VOI...!>
EH.!?
SEI UN'IDIOTA!!
<VI RINGRAZIO DI COORE, MA NEANCH'IO VORREI CREARVI DEI FASTIDI!!>
!?
MALEDETTA TESTARDA!!
VA' PURE A FARTI AMMAZZARE!

TI SENTI BENE, PAI?
...
SÌ...
...DOBBIAMO SALVARE MEIXING!
BASTA PENSARE A LEI!! ORA CHE SE N'È ANDATA STAREMO MEGLIO!
PAI VUOLE BENE ANCHE A LEI!
NON DEVI DIRE COSÌ!
CHI... CHI MAI POTRÀ VOLER BENE A UNA TIPACCIA DEL GENERE...
E CHI HA VOGLIA...
...DI SALVARE...
...ONA...
YAKUMO!

TAKUHI!!

TI PREGO, TAKUHI!!

PROTEGGI MEI-XING FINO AL NOSTRO ARRIVO!!

TI PREGO...!

!?

28 29 30F

<PERCHE` MANCA IL 32° PIANO?!>
MONEY
KEY
<NON SAPREI... IL NOSTRO AL-BERGO HA SOL-TANTO 30 PIANI...!>

TUMP

<NON MENTIRMI!! DEVE ESSERCI UN TIPO CHE HA PRESO IN AFFITTO TUTTO IL 32° PIANO PER TENERCI PRIGIO-NIERE DELLE RA-GAZZE TUTTE NUDE!!>
<BOH...IO NON NE SO NULLA!>

<SIGNO-RINA...>

<QUESTO NON E` IL PO-STO PIU` ADAT-TO PER DI-SCUTERE...>
<...SI AC-COMODI DA QUESTA PARTE!!>

<ESISTÒNO DEI PIANI CHE AFFITTIAMO SOLTANTO A PERSONE SPECIALI...>
CLICK

...
<NON RIVELI QUESTO SEGRETO A NESSUNO, PER FAVORE!>

<NON PREOCCUPARTI...NON HO ALCUN INTERESSE AD ANDARE A SPIFFERARLO IN GIRO!>
WIIN
<STEVE...>

<TI PREGO, STEVE, NON MORIRE!!>

POP!

!?
POP!

SWASH
AAHH!
SLLUURP
AAAAHHH!!

<LA STATUA...>
<DOV'È IL PEZZO MANCANTE?...>

NOOO! TAKUHI!!
NO!! SCAPPA!!
CO... COSA SUCCEDE, PAI!?
TAKUHI!!!

...E' MORTO!

FINE DELL'EPISODIO

Cari amici, prima di passare al ricchissimo angolo della posta di questo mese un avviso importante per tutti coloro che ci scrivono: come avrete visto dall'intestazione della rubrica, da questo mese abbiamo cambiato indirizzo.

K11-A
Cari Kappa boys, siamo Alessandro e Paolo, due giovani universitari di Milano, ormai quasi ventenni (...). Premettiamo che non siamo sostenitori della Signora Censura, per cui vi scriviamo questa lettera a quattro mani non per criticare il vostro operato, ma per commentare alcune scene di **Gun Smith Cats**. D'accordo che le bambine d'oggi sono emancipate, ma quello che si legge sembra quasi incitamento alla prostituzione: fa apparire come un divertente gioco una triste realtà delle nostre strade... Va bene scherzare, ma considerato il target, ci sembra un po' eccessivo. Nulla in contrario se a commettere quegli 'atti impuri' fosse stata una ragazza più grandicella in un diverso contesto. **Alessandro Casella** & **Paolo Mariani**, provincia di Milano

K11-B
Carissimi Kappa boys, sono Stefania, ho 19 anni e sono letteralmente impazzita per i manga. (...) Io capisco che a qualcuno 'certe scene' possano dar fastidio, ma non si può vietare agli altri di vederle! Certo, neanch'io vado a vedere i film porno, ma non per questo mi piazzo davanti al cinema a dire alla gente di tornare indietro! Non è giusto! La censura limita la libertà individuale. (...) **Stefania De Liberato**, Pescara

K11-C
Yatta, Kappa boys! Mi chiamo Tiziano ed è dal numero 1 che vi seguo (...) Sono assolutamente contro la censura: non provate a censurare neanche uno spazio di 1x1 mm! Ho appena finito di leggere **GSC** apparso su **Kappa** nr. 9 e devo dire che sono rimasto male nel vedere quello che faceva Minnie May. Non so... Prima la vedi sbarazzina, simpatica e un po' ingenua, poi te la trovi con un 'coso' in bocca... Be', mi ha lasciato di merda (scusate) perché mi era veramente simpatica... Ora mi appare come una Moana Pozzi kid! Comunque, sono contro le censure. **Tiziano Ferro**, Latina

K11-D
Cari amici di **Kappa**, vorrei comunicarvi alcune impressioni. Apprezzo il fumetto erotico, sia dei vari Crepax, Manara, Pichard, Pazienza, sia dei giapponesi. (...) Ho apprezzato molto i giochi fra le androidi di Shirow nel numero 2 e anche il provino di Minnie May sul 9 ha dato pepe alla storia, però... non lo farei leggere a un bambino di dieci anni. Non credo di essere ipocrita a pensare che quel che è semplicemente piacevole per me possa turbare un ragazzino; d'altra parte penso che il vostro pubblico abbia qualche anno in più. (...) Buon lavoro, e continuate così. **Antonio**

K11-F
Salve a tutti, mi chiamo Giove e ho 19 anni! Ho appena finito di leggere **Kappa** nr. 9 - tutte storie di alto livello - e mi sono stupita per l'editoriale in cui suggerivate ai più casti e puri di saltare determinate pagine! (...) Non sono una pervertita, ma oltre al fatto che le mie 4.500 lire me le voglio godere tutte, **Kappa** lo compro proprio perché non ci sono censure di nessun genere. (...) Io ho trovato i quattro episodi molto belli, per non parlare di **GSC** dove Minnie May si fa 20 volte Johnny... Troppo divertente, altro che 'da censurare'! Chiudo dicendo ai Kappa boys che siete fantastici, e guai a voi se vi venisse in mente di tagliare qualche scena (altrimenti taglio io qualcosa a voi!). Per quanto riguarda certi Santi Lettori di Kappa: fate meno i bravi ragazzi, e divertitevi di più nella vita! (...) Ciao da **Vanessa 'Giove' Merlini**, Mezzogoro (FE)

Ecco fatto! Scusate, ma non ho resistito a ritagliare qualche brano dalle lettere arrivate dopo l'episodio di ***Gun Smith Cats*** *di* ***Kappa*** *nr. 9; certo, è sempre un errore estrapolare una frase da un contesto, ma questo epistolar-blob ci voleva proprio. Non metterò bocca nell'introduzione di questo nuovo dibattito (e pensare che qualcuno aveva scritto che il tema 'censure' era ormai vecchio e ritrito), se non per chiarire un paio di cose. Minnie May non è proprio una bambina: dimostra meno degli anni che ha perché si comporta come una smorfiosetta e perché il disegno di Sonoda tende a rendere i personaggi femminili più giovani di quanto in realtà non siano! Ma di questo parlerà più chiaramente l'autore stesso nel settimo episodio (****Kappa*** *nr. 15).* ***Andrea Baricordi***

K11-G
Carissimi Kappa boys, mi chiamo Gabriele, ho 20 anni e vi spedisco questa mia seconda missiva anche a nome di molti amici che, come me, hanno la passione del fumetto, nonché sete di buona musica. A tale scopo sottoscrivo l'iniziativa lanciata da Andrea Pietroni in risposta alla lettera **K8-D**. Il problema delle colonne sonore c'è ed è grande: fino a oggi ho visto con i miei occhi 5 CD dei *Saint Seiya*, e chissà quanti ce ne sono in realtà! Quindi, avanti con una bella rubrica sulle colonne sonore, visto che ormai sono reperibili anche qui in Italia. Scusa Andrea, ma devo rivolgerti un altro paio di domande:
1) Potresti indicarmi un negozio dove acquistarle non troppo lontano da casa mia?
2) Esistono in commercio compilation con le sigle originali italiane dei cartoni giapponesi? Per pietà, Andrea! Ti ringrazio in anticipo con la speranza che fra due occhioni e un piatto di sushi tu riesca a rispondermi. **Gabriele Bertelli**, via Ugo Foscolo 12, 56010 Migliarino (PI)

Caro Gabriele, come vedi, dopo essermi sbafato una tonnellata di sushi, ho trovato il tempo di risponderti. Durante la passata edizione della mostra mercato di Lucca ho avuto modo di constatare quante persone gradirebbero una rubrica sulle soundtrack, e devo dirti che sono davvero molte: è anche per questo che abbiamo deciso di varare il progetto. Come hai già potuto notare la mia rubrica Eroi *si è presa una vacanza (forzata), e al suo posto in questo numero avrai letto (vero?) la nuova* Game Over*, fatta apposta per i maniaci di video game ispirati alle produzioni giapponesi: è proprio alternata a questa che inseriremo la rubrica sui CD. E ora, le risposte:*
1) Purtroppo nella tua zona non conosco alcun rivenditore, ma puoi rivolgerti presso la Alessandro Distribuzioni di Bologna e ordinare per posta tutti i CD che desideri.
2) A parte le sigle della cara Cristina "ai fiocchi d'avena", le vecchie canzoni italiane sono pressoché irreperibili. Prova a cercarle in qualche fiera del disco usato, o inserisci un annuncio in una rivista specializzata.
Stammi bene, e porta i miei saluti anche a tutti i tuoi amici!
Andrea Pietroni

K11-H
DOMENICA 23 MAGGIO 1993, alle ore 15:00, in Piazza SAN FEDELE a MILANO si terrà una riunione tra appassionati, fanatici, maniaci o semplici conoscitori di fumetti giapponesi. Non ci sarà né da mangiare, né da bere, né ospiti, né

musiche o proiezioni, ma potremo giocare, parlare, conoscerci, scambiarci gli indirizzi sapendo di incontrare veri amici. L'idea è presa direttamente dalle Tane del Lupo (Alberto), che nello stesso identico posto sono riuscite a radunare la bellezza di 150 persone! Io vi aspetterò lì, ho 22 anni, gli occhiali, mi chiamo Diego Olioso e il mio numero di telefono è lo **(0331) 602324**. Per essere riconosciuti portate qualcosa di 'giapponese' bene in vista. A maggio, gaùrri. **Diego Olioso**, Milano

K11-I

Carissimi Kappa boys, siamo due ragazzi appassionati di manga che, avendo avuto altre esperienze di club fondati tra appassionati di un fumetto (vedi *Lupo Alberto*), volevano organizzare un incontro tra tutti i nippofan residenti a Roma e dintorni, ma sono bene accetti anche i forestieri di età compresa tra i 5 e i 99 anni. Scopo dell'incontro sarà di scambiare idee, considerazioni e informazioni sul mondo dei manga, e naturalmente fare nuove amicizie per divertirsi il più possibile. Vi ringraziamo per la vostra attenzione, simpaticissimo staff di **Kappa Magazine**, e continuate così: la scelta delle storie è azzeccatissima, per non parlare di *Anime* che è stupenda. Con la speranza di risentirvi, vi salutiamo. **Walter Montesi** e **Fabiano Martinelli**, Roma

*Incredibile! Aspetti per anni che nascano iniziative simili, e quando meno te lo aspetti te ne ritrovi per le mani ben due!! Nessun problema per Diego, ma quando ho letto la lettera di Walter e Fabiano era ormai troppo tardi per lanciare il loro invito (27 marzo o 24 aprile) perché questo numero di **Kappa** sarebbe uscito in edicola troppo tardi. L'idea, però, era troppo bella perché sfumasse in questo modo. Mi fa un grande piacere che qualcuno abbia voluto seguire l'esempio del divertentissimo mensile "Lupo Alberto", che apprezzo soprattutto per come riesce a coinvolgere attivamente i suoi lettori. Ho telefonato immediatamente a Walter e insieme abbiamo fissato una data e un luogo a cui potrete fare riferimento: **SABATO 29 MAGGIO, alle ore 16:00, un grande raduno è fissato in PIAZZA DEL POPOLO, a ROMA**. Ricordo comunque il numero di telefono del nostro simpaticissimo amico, al quale potrete chiedere ulteriori informazioni: **(06) 382724**. Vi faccio i miei migliori auguri perché Piazza San Fedele e Piazza del Popolo si trasformino in un punto d'incontro per un pubblico di ogni età. Inutile dire che aspetto con ansia i commenti del doporaduno, e magari qualche bella fotografia da inserire nel nostro sempre più ricco album. **Massimiliano***

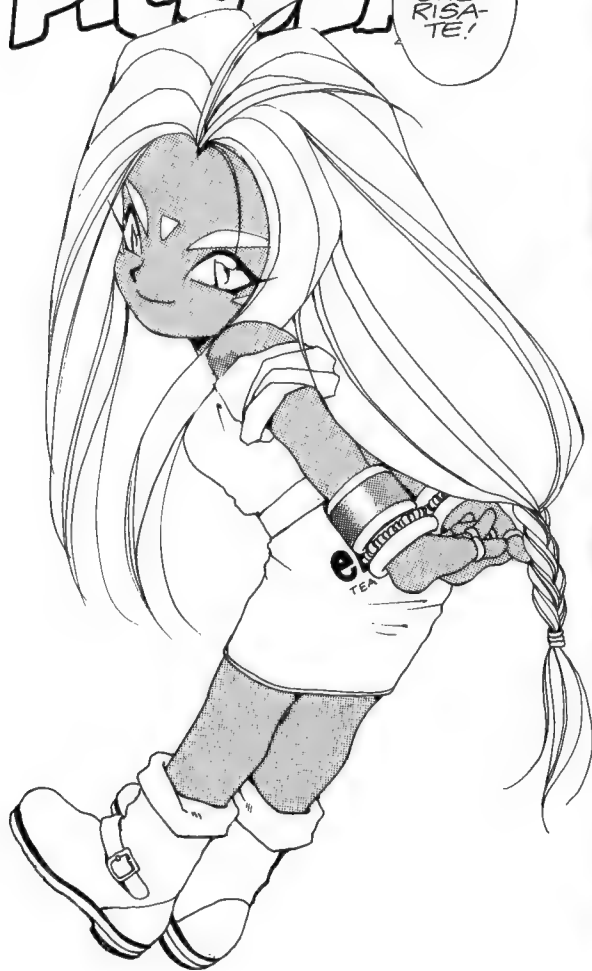
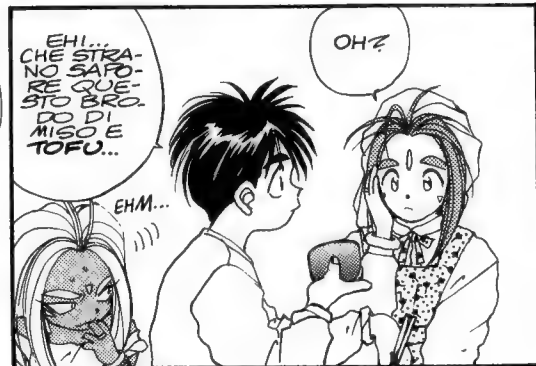
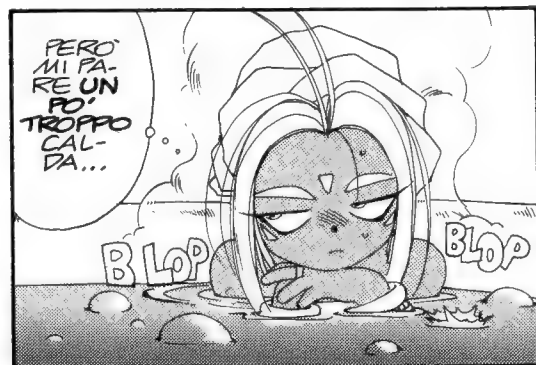
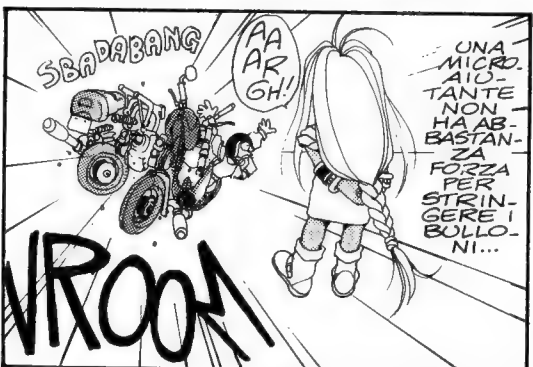
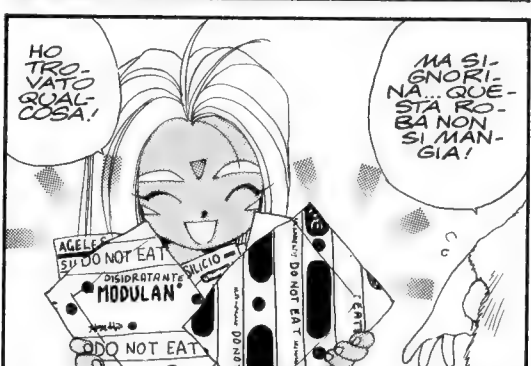
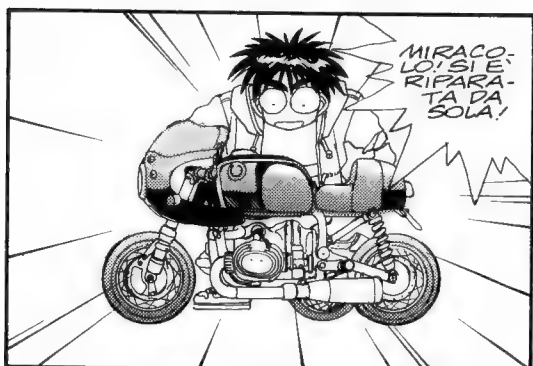
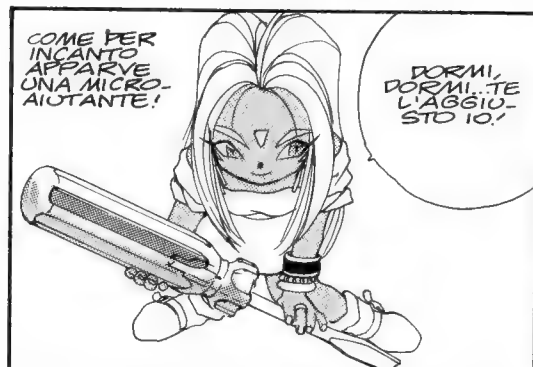
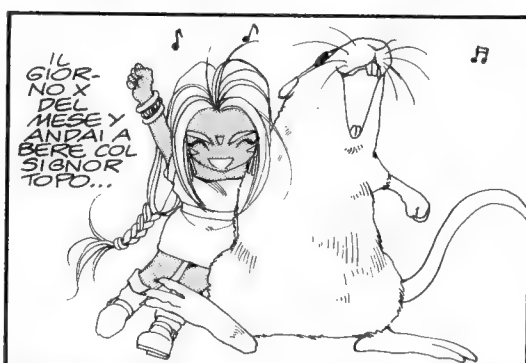
*Chiudiamo questo numero con un po' di scuse ad alcuni amici che ci hanno seguito nei nostri tour festaioli e che ci vediamo costretti a salutare e ringraziare solo ora. Un hip hip gaùrrà per l'indomito clan di Grosseto (**Federico Bartali**, **Stefano Falcucci**, **Edoardo Serino**, **Filippo Bianucci** e **Andrea Moschini**), il simpaticissimo **Massimiliano Mastellone** che ci ha raggiunti da Napoli, e non ultimi **Simone Dalle Carbonare**, **Daniele Cazzola** e **Sebastiano Daneo**.*

Kappa boys

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni manga, basta scrivere ad **Alessandro Distribuzioni, via del Borgo 140 abc, 40126 Bologna** o direttamente alla **Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato a mezzo vaglia postale aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che volete ricevere.

- **Kappa Magazine**
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 e 10 (lire 4.500 cad.)
- **Starlight - Orange Road**
nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland - Video Girl Ai** nr. 1 (lire 3.000)

URD IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

SAI CHE RISATE!

I CRISTALLI DI SILICE **NON SONO** COMMESTIBILI! PUBBLICITÀ PROGRESSO

SUPER DEFORME (D)

LA FAMIGLIOLA

NON VI FACCIO NIENTE
IL GIORNO X DEL MESE Y ACCETTAI DI FARE LA BABY-SITTER PER IL SIGNOR TOPO...
CIAA-OO!
QUI, DALLA TATA, SU!
NON VI FACCIO NIENTE!
AH, SÌ?
MA CERTO!
GIURO CHE NON VI FACCIO DEL MALE!
NON DICI LE BUGIE?
FUORI DI LÌ O VI SDRAGANO DI MAZZATE!
ADESSO BASTA!
TROPPA GENTE
ASCOLTAI TUTTE LE LORO RICHIESTE...
GIOCHIAMO A FARE LE SIGNORE?
NO, GIOCHIAMO A CALCIO CON QUESTO TAPPO!
IO PREFERISCO I DADI!
EHI! NON POTETE CHIEDERLE L'IMPOSSIBILE!
LA SIGNORINA È DA SOLA!
OH, NON C'È PROBLEMA!
LASCI FARE A ME!
OOOOH!
ZAK ZAK
...VERAMENTE DOVEVAMO DISTRIBUIRCI...
SÌ, MA ANCHE NOI PREFERIAMO GIOCARE A DADI!

OSCURO PRESAGIO
UN BEL GIORNO, URD DECISE DI DIVENTARE CARTOMANTE...
かるた占い
BENVENUTO...
EHM... IO... VORREI SAPERE SE AVRO' UNA FIDANZATA... EHM... CALDA...
COME DESIDERA...
TA-DA!
HOPLA'!
...MA SIAMO SICURI?
TE
IE
RA
UFFICIO RECLAMI
E COSI...
OH, CRIBBIO...
MA IO NON VOGLIO UN OGGETTO INANIMATO...
SODDISFATTI O RIMBORSATI!
ECCO IL TUO TE', TESORO...
SI, ADESSO E' ANIMATO, MA E' SEMPRE UN OGGETTO!
NON SEI MAI SODDISFATTO!

URD IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI

UTILISSIMO!

◆ CURE ◆

AH, SIGNORINA URD...
HA PRESO IL RAFFREDDORE, EH?!
IL GIORNO X DEL MESE Y ANDAI DAL SIGNOR TOPO CHE ERA AMMALATO...

UHHH...
COUGH COUGH
QUANDO SI È RAFFREDDATI, UNA BELLA SUDATA AL CALDO FA SEMPRE BENE!

SE-SESENTA... NON STARÀ ESAGERANDO?!?
CRACKLE CRACKLE

!!
OK! L'ACQUA È GIÀ BOLLENTE!
BLOP BLOP

MEDICINE

OH... CHE SPAVENTO! STAVA PREPARANDO UNA MEDICINA!

ALÈ! GIÙ TUTTA D'UN FIATO!
GLO GLO GLO

EHI! LA FEBBRE SE N'È GIÀ ANDATA!

IL PROBLEMA È CHE PER UN PO' SE NE VA ANCHE LA VOGLIA DI VIVERE!
OH... OH...

MAL DI STOMACO

MI FA MALE TUTTO TUTTO TUTTO...
LASCI FARE A ME!

ECCOLE UNA MEDICINA PER LO STOMACO!
SPERO CHE NON MI PROCURI PROBLEMI DI ALTRO GENERE!

OH, NON SI PREOCCUPI!
ELIMINERÀ TUTTI I SUOI MALI...
NGLOP

...E ANCHE LE PARTI DOLORANTI!
RESTA SOLO LO STOMACO, MA GUARITO!
...

URD_ IL VANTAGGIO DI ESSERE PICCOLI_ CHIUSO

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
DOSSIER: SOAP OPERA
11
Candy Candy © Igarashi/Izawa/Kodansha

Alla mostra-mercato svoltasi a Lucca nei giorni 19, 20 e 21 marzo, tra le tante novità video presenti e annunciate faceva bella mostra di sé **Devilman - La Nascita** (Devilman - Tanjo Hen -, Granata Press, 46', L. 39.000) realizzato in Giappone nel 1987. La storia riprende interamente, e sicuramente in maniera più fedele rispetto alla serie animata, la trama del manga originale. Akira Fudo, il protagonista delle orrorifiche vicende, è un giovane liceale giapponese dotato di buon cuore e altruismo, che rimane coinvolto con l'amico Ryo in un turbine di violenza. Ryo è l'unico figlio dello scomparso professor Asuka, valente archeologo, che nel corso dei suoi viaggi sembra aver rinvenuto un manufatto più antico della specie umana. Proprio grazie a questo, l'uomo apprende che i primi abitanti della Terra erano bellicosi esseri demoniaci, nati dalla fusione di più organismi biologici. Il professore, scoperta la natura del suo ritrovamento, decide di farsi volontariamente impossessare da un demone per poterne studiare le caratteristiche. Il risultato è disastroso, ma prima che lo scienziato si suicidi riesce ad annotare sui suoi diari il motivo della ricomparsa dei demoni: ibernati per millenni nei ghiacci, si stanno preparando allo sterminio degli esseri umani, colpevoli di aver infestato il loro verde pianeta. Ryo, che ha assistito alle vicende, crede che l'unico modo di salvare gli uomini sia trasformare il più puro di questi in un demone per combatterli con le stesse armi, ma con la consapevolezza di un uomo. Nasce così Devilman, il prodotto della fusione del terribile demone Amon e del buon Akira Fudo che, come nelle previsioni di Ryo, diventa il difensore del genere umano. Così si conclude il primo capitolo di una prevista trilogia realizzata però solo in parte. Il terzo capitolo, che doveva contenere l'epilogo delle vicende non è ancora stato realizzato. Il character design dei personaggi, affidato a Kazuo Komatsubara, risulta ben fatto e molto più particolareggiato rispetto allo stile grafico del manga, molto spigoloso e datato.

L'abilità indiscussa del bravo Komatsubara risulta essere la somma di molti anni di esperienza maturati sul campo. Fin dagli anni Settanta il suo nome viene associato a produzioni di grande importanza spesso legate al nome dello stesso Nagai: ne sono un esempio **Getter Robot** e **Getter Robot G** (in Italia, rispettivamente, *Space Robot* e *Jet Robot*) e **Ufo Robot Grendizer** (il mitico *Goldrake*). Hanno contribuito, inoltre, al suo successo anche molte opere dell'abile Leiji (o Reiji) Matsumoto, a cui ha donato una caratterizzazione ottimale, e il suo rapporto con Hayao Miyazaki, che lo ha voluto nel suo staff durante la lavorazione di **Kaze no Tani no Nausicaä** (in Italia *Nausicaä nella Valle del Vento*). Per concludere, **Devilman - La Nascita**, si presenta come un ottimo prodotto, da acquistare però solo con la consapevolezza che si tratta di una storia il cui finale probabilmente non si conoscerà mai.

Barbara Rossi

BOLLE DI SAPONE

di **Barbara Rossi**

Lo *shojo manga*, letteralmente 'fumetto per fanciulle', è originario del primo dopoguerra e mantiene forti legami con il romanzo sentimentale, tanto da rielaborare perfino lo stile grafico delle illustrazioni che erano solite accompagnarlo. Con la fine della guerra, la figura femminile si libera da molti stereotipi che l'avevano vista relegata soprattutto a ruoli secondari, o comunque inferiori a quelli ricoperti dagli uomini, per identificarsi in una nuova immagine: quella di donna energica, spigliata, grintosa e finalmente artefice del proprio destino. Le storie che caratterizzano questo nuovo genere sono tutt'ora generalmente basate su determinati canoni grafici e narrativi che si differenziano radicalmente da quelli utilizzati di solito nel fumetto d'azione, d'avventura, o comunque indirizzato a un pubblico maschile. Le linee cinetiche, tipiche soprattutto dei fumetti storici di ninja o samurai dove riempiono lo spazio e suggeriscono il movimento, non trovano riscontro nel manga femminile, in cui le immagini risultano volutamente statiche. Questa scelta grafica, che a volte può sembrare radicale, favorisce rispetto alle altre inquadrature il primo e il primissimo piano sui volti dei protagonisti. Questo espediente grafico viene utilizzato per rendere in modo più diretto al lettore lo stato d'animo dei personaggi, privilegiando il profilo psicologico-emotivo rispetto all'azione. Usando i disegni come mezzo espressivo, viene rappresentata l'intera gamma delle emozioni umane, creando in questo modo i canoni che ancora oggi identificano il genere ai profani e che anni fa vennero additati come fattori negativi. I grandi occhi, indice di purezza d'animo, e i biondi capelli ricciuti ne sono solo un piccolo esempio. Lo stile di disegno si affina per essere compatibile con le esigenze del nuovo pubblico, il segno del pennello si assottiglia, le figure si aggraziano, e le immagini stesse si fanno sempre più curate nei minimi particolari, tanto che spesso non solo il volto esprime gioia o dolore, ma anche lo sfondo - in genere molto povero - si modifica in base allo stato d'animo dei personaggi; per fare un esempio, quando la protagonista scoppia di gioia non è raro assistere a una metaforica fioritura di rose attorno a lei, oppure a una cascata di sangue o a un'immagine in negativo quando essa muore o riceve qualche emozione particolarmente spiacevole. Anche gli intrecci sentimentali vengono creati in modo da mettere appositamente in risalto determinate emozioni, su cui basare

poi la narrazione della storia e le azioni dei personaggi comprimari. Le correnti principali in cui si diramò da subito il fumetto per ragazze furono due: quella a sfondo scolastico, in cui le vicende si basavano essenzialmente su storie di amicizia o amore fra adolescenti, e quelle a sfondo familiare, che ricalcavano molto pesantemente drammoni e sceneggiati incentrati soprattutto sui rapporti domestici. Con il passare del tempo, le tematiche si fecero più complesse e adulte, i sentimenti si trasformarono da platonici a concreti, e le storie cambiarono di conseguenza. Gli autori inventarono nuove scenografie su cui far muovere i personaggi, creando così altri filoni: quello a carattere sportivo, quello storico e della satira di costume, a cui le lettrici si affezionarono molto presto, e non ultimo quello di ambientazione occidentale, in cui le donne realmente emancipate potevano agire in piena libertà. Nonostante l'aria di rinnovamento che sembrava trasparire da questi nuovi fumetti, la figura della donna nel Giappone del dopoguerra non cambiò particolarmente, anzi, le storie spesso a lieto fine servirono soltanto a ribadire concetti ormai superati, contribuendo a identificare nel matrimonio e nella famiglia l'unica realizzazione possibile per la donna. Pioniere del nuovo genere fu la rivista "Shojo Club", che dal 1953 al 1962 ospitò sulle sue pagine i primissimi manga per ragazze. Fra essi faceva bella mostra di sé **Ribbon no Kishi** (Il Cavaliere col fiocco, giunto in Italia nella versione animata col titolo *La principessa Zaffiro*), una delle più famose opere del grande Osamu Tezuka e universalmente indicata come primo manga per ragazze. La storia estremamente fantasiosa ricalca gli stilemi delle favole occidentali: Saphire, principessa di Silverland, è costretta a celare dalla nascita la sua identità di donna perché l'unica linea di successione al trono è quella maschile. Inizialmente ciò non le pesa più di tanto, ma i veri problemi nascono quando fa la sua entrata in scena il bel principe Franco, che libera in lei i sentimenti femminili repressi. Ovviamente, come per tutte le favole, il lieto fine è d'obbligo. Stranamente fu solo agli inizi degli anni Sessanta che alla folta schiera di disegnatori si affiancarono le prime donne del fumetto, sicuramente più abili nell'interpretazione dei loro sentimenti e delle loro esigenze. Le storie si fecero ancora più riflessive, ma anche più veritiere e di denuncia sociale, e riscossero talmente tanto successo che accanto al primissimo "Shojo Club" si affiancarono molte altre testate, che iniziarono a pubblicare unicamente manga per ragazze. Bisognerà quindi attendere gli anni Settanta per assistere al massimo splendore del genere e all'affermazione di autrici illustri come Riyoko Ikeda, Yumiko Igarashi o Waki Yamato, che con le loro storie hanno appassionato intere generazioni.

GLI SHOJO MANGA DI
RIYOKO IKEDA

Nanako e Saint Just. © NHK/NEP/Ikeda Riyoko Production/ Tezuka Production.

Saint Just. © NHK/NEP/Ikeda Riyoko Production/ Tezuka Production.

Era il 1972 quando Riyoko Ikeda pubblicava uno dei capisaldi dello *shojo manga*: **Versailles no Bara** (La rosa di Versailles, ovvero *Lady Oscar*), una storia dalle tinte cupe ambientata nella corte di Luigi XVI durante la Rivoluzione Francese. In molti vollero trovare in essa numerose affinità con la precedente **Ribbon no Kishi** di Tezuka, ma l'unica similitudine si riferiva al fatto che Oscar, la protagonista della storia, come Saphire celava la sua femminilità sotto abiti maschili. Nel caso di Saphire si trattava a tutti gli effetti di un travestimento, per quanto riguardava Oscar, invece, il discorso era assai più complesso: combattuta tra l'essere uomo e l'essere donna si trovava costantemente in bilico tra le due identità che in lei si fondevano senza controllo. Il finale di una storia così non poteva essere lo stesso di una favoletta, doveva essere per forza sofferto e drammatico: una volta ritrovata la sua femminilità attraverso l'amore, la protagonista, doveva morire. Era l'unico finale possibile per dare un senso alle vicende. In seguito la Ikeda, sulla falsariga di **Versailles no Bara**, si specializzerà in storie drammatiche a sfondo storico, in cui i protagonisti molto spesso ambigui o androgini troveranno la morte nei modi più disparati. Lo stile che caratterizza le sue opere è molto accurato e velato da frequenti immagini simboliche, utilizzate poeticamente per sottolineare le emozioni dei personaggi, che nelle sue storie si trovano spesso a vivere amori struggenti. Il segno descrive minuziosamente i tratti somatici, soprattutto quelli femminili, tanto che spesso i volti maschili risultano lievemente effeminati. La cura per gli sfondi nelle sue prime opere non è eccessiva: preferisce riempire lo spazio dietro le figure con espedienti grafici che sottolineano le azioni dei personaggi che agiscono nella vignetta; solo nelle sue opere successive, ma soprattutto in **Jotei Ekaterina,** gli sfondi saturi di architetture e di arazzi diventeranno una costante, ma agiranno negativamente sulla caratterizzazione dei personaggi rubando a essi troppo spazio. **Onisama e... (A mio fratello...)**, realizzato nel 1975, narra la storia di Nanako, una adolescente giapponese che frequenta un istituto superiore femminile per rampolli di famiglie benestanti. All'interno dell'istituto esiste il Solory Club, un'associazione molto selettiva a cui si può aderire solo possedendo particolari doti di bellezza e virtù. Nanako riesce a essere ammessa al club, ma una volta entrata resta coinvolta in uno strano triangolo. Fukiko è la presidentessa del club, bellissima e ammirata da tutte le altre

Fukiko e Saint Just. © NHK/NEP/Ikeda Riyoko Production/ Tezuka Production.

Kaoru © NHK/NEP/Ikeda Riyoko Production/ Tezuka Production.

ragazze della scuola, ma dietro la sua bellezza nasconde un difficile rapporto con il prossimo, e soprattutto con Saint Just, a cui è unita da un sentimento di amore-odio fin da quando era bambina. Viziata e autoritaria, Fukiko prova piacere nel sottoporre Saint Just a ogni forma di crudeltà psicologica e fisica. D'altro canto, Saint Just risulta essere il personaggio più carismatico e catalizzatore della storia: è una donna vestita da uomo che ricorda nei tratti somatici la Oscar di **Versailles no Bara**, anche se la sua personalità ha poco a che vedere con quella dell'eroina rivoluzionaria. Saint Just è un relitto umano: vive in uno stato di prostrazione totale nei confronti di Fukiko, per la quale prova sentimenti d'affetto spesso annebbiati dalle droghe e dai farmaci di cui fa ampio uso. Questo assurdo rapporto di amore perverso e spasmodico porterà Saint Just al suicidio. Il terzo personaggio attorno al quale ruota la storia - a parte Nanako che funge da semplice spettatrice - è Kaoru, dai tratti somatici mascolini e dal carattere forte e risoluto, che assieme a Nanako cercherà più volte di aiutare Saint Just, senza però riuscirvi. Anche Kaoru, però, nasconde un segreto, a causa del quale non ha mai potuto legarsi all'uomo di cui è innamorata: uno sfregio nel petto. Assieme a Nanako sarà l'unica a vivere un lieto fine in questa torbida vicenda. In **Orpheus no Mado** (La finestra di Orfeo), realizzato nel 1981, ritroviamo ancora una volta la caratterizzazione grafica della protagonista simile ai precedenti Oscar e Saint Just, mentre la storia riprende il filone storico iniziato con **Versailles no Bara**. Questa volta viene presa in esame la Rivoluzione Russa, anche se la storia inizialmente si svolge in Germania, in un conservatorio maschile. Ancora una volta torna l'espediente del travestimento, e ancora una volta la protagonista Julius Von Arensmeier è costretta a vestirsi da uomo per poter accedere all'eredità di famiglia. Sempre per rimanere su tematiche a lei congeniali, anche qui la Ikeda sceglie un finale tragico: dopo averne passate di tutti i colori, aver perso il suo uomo e il figlio che attendeva da lui, la protagonista verrà uccisa e gettata in un fiume. Nel 1982 Riyoko Ikeda realizza **Jotei Ekaterina** la sua prima storia tratta da un vero e proprio romanzo *Catherine la grande*, scritto da Henri Troyat, basato sulla biografia di Caterina II imperatrice di Russia. **Eroika**, la sua serie più recente, è tutt'ora in lavorazione. Qui prende realisticamente in esame la vita di Napoleone. Fattore curioso è che alcuni personaggi conosciuti precedentemente sulle pagine di **Versailles no Bara** fanno in **Eroika** la loro ricomparsa: ritroviamo così la timida Rosalie, felicemente sposata con il giornalista Bernard, ma anche Alain, il soldato delle guardie innamorato di Oscar, che ora presta servizio accanto al giovane Napoleone. Una grande opera, giunta ora al suo decimo volume, in cui si narrano le vicende storiche, gli amori, le vittorie, ma anche le sconfitte di un uomo che ha saputo far di nuovo grande la Francia spezzata dalla rivoluzione del 1789.

© NHK/NEP/Ikeda Riyoko Production/ Tezuka Production.

YUMIKO IGARASHI

A QUALCUNO PIACE BIONDO

Lady Georgie © Y. Igarashi/Mizukawa/Kodansha

Sicuramente più allegre e spensierate sono le storie narrate da Yumiko Igarashi, che nel 1975 pubblica per la casa editrice Kodansha l'opera che la renderà famosissima in Giappone e amatissima in buona parte dell'Europa: **Candy Candy**. Serializzata settimanalmente in Italia nei primi anni Ottanta dalla Fabbri Editori, ebbe un tale successo che le sue avventure a fumetti, una volta concluse in originale, furono riprese da disegnatori italiani.

La trama del manga narra la storia di un'orfanella, che attraverso mille peripezie - e una Guerra Mondiale - riesce a trovare la sua strada nella vita, cercando il lato positivo anche nelle situazioni più disperate. Molte eroine dei fumetti negli anni a venire si ispirarono a Candy, contribuendo a creare un vero e proprio filone narrativo dedicato alle 'orfanelle sfortunate'.

Lo stile grafico che contraddistingue le opere di Yumiko Igarashi è preciso in ogni singolo tratto - l'autrice arriva perfino a disegnare con estrema naturalezza il cibo contenuto in un piatto, illustrando le foglie di insalata una a una - e tutto è curate fin nei minimi particolari, soprattutto gli sfondi, i paesaggi e le architetture. Anche i personaggi sono ben definiti, nonostante lo stereotipo dei tanto criticati 'occhi grandi' nasca forse proprio dalle sue opere. Dopo il successo ottenuto da **Candy Candy**, felicemente trasposto in animazione e trasmesso con enorme riscontro di pubblico anche in Italia, la Igarashi si dedica ad altre numerose serie a fumetti: **Koronde Pokkuru** è una di queste, e racconta in tre volumetti una storia d'amore a sfondo scolastico. Pubblicato nel 1982, il manga è incentrato su Onko, una spensierata ragazza che basa la sua filosofia di vita sulla leggenda dei *korobokkuru*, folletti che non si scoraggiano mai di fronte alle avversità. **Tim Tim Circus** (pubblicato in Italia sulle pagine di "Candy Candy" come *Kitty, la stella del circo*), narra invece la storia di Tim Tim, aspirante trapezista. A causa di un incendio doloso appiccato nel circo del padre, la protagonista perderà la madre e il lavoro, e riuscirà a realizzare i suoi sogni solo dopo molte difficoltà. Molto diverso è **Mamie Angel** (serializzato sempre su "Candy Candy" con il titolo *Susy del west*), interamente ambientato in scenari da film americano. La protagonista della storia insegue il grande sogno di partire, assieme a una carovana di pionieri, verso il lontano west. Giunta a destinazione si dovrà però scontrare con numerosi fuorilegge, prima di trovare l'amore e la felicità. In **The Sword of Paros**, la Igarashi si dedica per la prima volta a una storia fantasy, sperimentando il tema del travestimento caro la sua collega Riyoko Ikeda. Erminia è una principessa che si traveste da uomo, e fin qui nulla di strano, se non fosse che come un uomo si innamora di una giovane contadinella del suo feudo. A nulla servono i tentativi da parte del suo vassallo, che innamorato della padrona non esita a ricordarle che in realtà lei non è un uomo.

Il 1982 segna un nuovo grande successo per Yumiko Igarashi, di nuovo alla ribalta con lo splendido **Lady Georgie**. La storia, ben nota anche in Italia, racconta le vicende dalla nascita all'età adulta di una spensierata ragazzina australiana e dei suoi due fratelli adottivi Abel e Arthur. Contemporaneamente al manga viene prodotta anche la serie animata, che risulta però estremamente

Candy Candy
© Igarashi/Kodansha

Koronde Pokkuru
© Igarashi/Kodansha

The Sword of Paros © Yumiko Igarashi/Chuo koronsha

The Sword of Paros © Yumiko Igarashi/Chuo koronsha

più edulcorata, a causa di amori assai più platonici e di un finale - in cui i tre fratelli tornano insieme in Australia - molto diverso rispetto a quello del fumetto. L'inizio della storia, in cui viene narrata l'infanzia della ragazza e la sua storia d'amore con Lowell, è rispettata quasi integralmente, mentre nella seconda parte, quando Georgie si trova nella capitale inglese, risulta più succinta e troncata. Nel fumetto, infatti, la protagonista dopo aver ritrovato il padre - il Conte Gerald, un tempo deportato per errore in Australia - scopre assieme al fratellastro Abel, giunto a Londra per cercarla e per chiederle di sposarlo, che Arthur è prigioniero. Il giovane, infatti, durante la traversata aveva scoperto un complotto ai danni della regina Vittoria organizzato dal Duca Dangering, ed era stato rapito perché non parlasse. Drogato e seviziato da Arwin, il perverso figlio del duca, Arthur trascorre i suoi giorni in un vero e proprio inferno, ma il conte Gerald, Georgie e Abel mettono in atto un piano per liberarlo, riuscendo rocambolescamente a sostituire al ragazzo il fratello e a fuggire. Nel frattempo, Arwin si accorge dello scambio e Abel è costretto a ucciderlo. Nei pressi del Tamigi, Arthur riprende conoscenza, e in preda a una crisi di astinenza si getta nel fiume per suicidarsi. Abel viene condannato a morte per l'omicidio di Arwin, ma Georgie riesce a entrare nel carcere e a passare la notte sola con lui: finalmente ha capito di amarlo. Il giorno seguente Abel morirà per mano del Duca Dangering, che per vendicare la morte del figlio si farà giustizia da solo. Il perfido duca verrà smascherato e condannato per i suoi crimini, ma nessuno potrà ridare Abel e Arthur a Georgie. Passano i mesi, e la ragazza scopre di essere incinta del figlio di Abel. Una volta nato il bambino, che viene battezzato Abel Junior, la ragazza torna in Australia dove l'aspetta una grande sorpresa: Arthur, scampato alla morte e guarito dagli effetti della droga. Attualmente la Igarashi si dedica esclusivamente al 'Comic for lady', semplificando e scarnificando lo stile che l'ha sempre contraddistinta. Le storie sono mature e velate di erotismo, ma il suo tratto ormai si perde fra moltissimi altri.

© Yumiko Igarashi

WAKI YAMATO
SAPORE ANTICO

Waki Yamato, come Yumiko Igarashi e Riyoko Ikeda rientra a pieno diritto nella rosa delle autrici per ragazze più amate e conosciute in Giappone. Il suo stile eclettico all'inverosimile, le permette di passare con estrema naturalezza e con gli stessi ottimi risultati da storie di umorismo sfrenato ad altre dalle tinte forti e cupe. Il suo segno è in grado di semplificarsi, adattandosi agli schemi narrativi tipici delle soap opera quando tratta storie leggere o prettamente umoristiche, e di infittirsi di particolari e di realismo quando tratta trame più complesse e articolate, arrivando addirittura a disegnare a mano libera le texture da usare come sfondo. Alla prima categoria di opere appartiene sicuramente **Haikarasan ga Toru** (*Passa la ragazza alla moda*), realizzato per la casa editrice Kodansha nel 1977; la storia può essere considerata umoristica, anche se l'esperienza dell'autrice ha saputo ben dosare le scene umoristiche per sdrammatizzare quelle più pesanti. Benio Hanamura è una ragazza giapponese che si trova a vivere in prima persona il periodo di transizione che ha portato nei primi del Novecento una ventata di progresso in un Giappone ancora feudale. Come era tradizione, la ragazza viene data in sposa al giovane tenente Shinobu, anche se Benio è tutt'altro che d'accordo. Trasferendosi in casa del futuro marito per essere educata al matrimonio, Benio si innamora suo malgrado del giovane tenente, proprio quando lo scoppio della guerra con la Russia porta il ragazzo al fronte, dove viene dato poi per disperso. Finisce la guerra, e Benio, assunta come reporter da un giornale, riceve l'incarico di intervistare una coppia di conti russi in visita ufficiale: con sua grande sorpresa, Benio riconosce nell'uomo Shinobu, che privo di memoria si crede il marito della contessa. La protagonista si rassegna alla situazione e accetta la proposta di matrimonio di Onjjima, suo datore di lavoro. La cerimonia viene interrotta da un terremoto potentissimo che devasta l'intera Tokyo, in cui si ritroveranno Benio e Shinobu, liberato dai suoi vincoli con la contessa. Nel 1978 viene realizzata una serie animata basata su questa storia composta da 44 episodi e trasmessa anche in Italia con il titolo *Mademoiselle Anne*. In Giappone non ebbe molto successo, quindi la storia fu conclusa affrettatamente quando Benio riconosce Shinobu. Successivamente ad **Haikarasan ga Toru**, Waki Yamato si dedica a una storia cupa e riflessiva, in cui il suo stile raffinato trova più spazio per esprimersi e raffinarsi. In **Killa**, pubblicato dalla Kodansha

Haikarasan ga Toru © Waki Yamato/Kodansha

Asaki Yumemishi © Waki Yamato/Kodansha

nel 1979, l'autrice decide di confrontarsi con temi teatrali di stampo shakespeariano. Il protagonista della storia, Killa, è un ragazzo dai tratti somatici effeminati appartenente a una famiglia che vanta tra i suoi antenati numerosi grandi attori. Spinto dal desiderio di raggiungere la fama a tutti i costi e per non disonorare la famiglia, il giovane inseguirà il successo anche con mezzi poco leciti. L'opera più importante mai realizzata da Waki Yamato, però, è senza ombra di dubbio **Asaki Yumemishi**, pubblicata anch'essa dalla Kodansha a partire dal 1980. Qui il tratto dell'autrice già perfezionatosi in **Killa**, raggiunge veramente il suo apice descrivendo con perfezione incredibile ogni più piccolo e trascurabile particolare, dall'ambientazione alla fantasia degli abiti indossati dai protagonisti. La storia è tratta da un classico della letteratura giapponese dell'XI secolo scritto da Murasaki, una anonima dama di corte vissuta in quel periodo. Il *Genji Monogatari* (La storia di Genji) non è un romanzo che segue canoni tradizionali, ma piuttosto un documento complesso che descrive la casta regnante giapponese; molti lo hanno definito un 'quadro scritto' per la poetica e la raffinatezza delle immagini che sa trasmettere. Un' opera impegnativa quindi, quella realizzata da Waki Yamato, che attraverso le immagini ha saputo rendere al meglio le atmosfere sognanti del racconto. La storia si basa sulla vita del principe Genji, soprannominato 'lo splendente', a causa della sua straordinaria bellezza. Figlio dell'imperatore e di una sua concubina, e quindi non in discendenza per il trono, Genji è un giovane dai costumi sessuali piuttosto liberi, come d'altro canto era usuale in molte corti anche europee. Amatissimo dal padre, che dopo la morte della sua amante non riusciva a trovare conforto, Genji viene fatto sposare giovanissimo a una donna di alto rango che però non ama, per garantirgli una elevata posizione all'interno della corte. La sua vita verrà sconvolta dall'amore che prova, ricambiato, per Dama Fujitsubo, giovane moglie dell'imperatore, tanto che insieme concepiranno un bambino che salirà al trono, creduto da tutti il legittimo erede della dinastia. Sconvolta dalla sua vita dissoluta Dama Fujitsubo morirà in convento, e una fine migliore non avrà certo Genji lo splendente. Sempre affezionata a temi classici, Waki Yamato, realizza nel 1982 un storia che si riallaccia, almeno per quanto riguarda il periodo storico, alla precedente **Haikarasan ga Toru**: **N.Y. Komachi**. Anche qui l'eroina delle vicende è una giovane 'ragazza alla moda' che insegue il sogno di partire alla volta di New York per fare fortuna e realizzarsi nella vita. Nel corso della storia riuscirà a innamorarsi di un giovane occidentale e a sposarlo, per poi perderlo e ritrovarlo diverse volte, riuscendo comunque nel frattempo a diventare una delle prime fotografe donna mai esistite. Lo stile grafico che l'autrice utilizza è sicuramente più curato rispetto al precedente **Haikarasan ga Toru**, ma i livelli di **Asaki Yumemishi** sono assai difficili da eguagliare.

CHIEKO HARA
FIORI E SOGNI

Tra i primi fumetti giapponesi pubblicati in Italia sul settimanale "Candy Candy" facevano bella mostra si sé - oltre alla stessa **Candy** - altri fumetti per ragazze realizzati dalla brava Chieko Hara il cui stile, per alcuni versi simile a quello della Igarashi, portava i lettori più giovani a confondere le due autrici. Con un esame meno superficiale, però, la differenza fra le due autrici salta subito agli occhi: se la Igarashi preferisce i volti rotondeggianti e gli occhi grandi, Chieko Hara è per le forme affusolate e per gli occhi sottili; nel taglio delle vignette e nell'utilizzo di sfondi particolareggiati, invece, i loro gusti sembrano collimare. Nel 1979 in Giappone esce **Faustine**, raccolta in tre volumetti e conosciuta anche dai lettori italiani grazie alla Fabbri Editori come *Luna*. La storia, ambientata in un'epoca passata, ha il sapore di una fiaba: Faustine viene affidata dalla madre in fin di vita a una coppia di gitani, che la ribattezzano Foli e la allevano assieme al loro primogenito Mirko. Gli anni passano, e la giovane dimostra un innato talento per la musica, tanto che una nobile viennese - la contessa Branche - le offre la possibilità di prendere lezioni di piano. Foli si trasferisce quindi in una sontuosa villa, che la contessa divide con il figlio Frederick, e molto presto viene a conoscenza di strane voci che gravano sulla reputazione della famiglia: il conte Branche, dopo essere stato coinvolto nel rapimento della moglie e della figlia del granduca di Vienna, morì disonorando il nome della famiglia. Solo Frederick riconosce nella sua giovane ospite Faustine, ed elabora un piano per riscattare la memoria del padre. La granduchessa madre, nonna di Faustine, grazie a Frederick riconosce la ragazza come sua nipote e la accetta a corte, imponendole un matrimonio combinato. Poco prima della cerimonia, però, Frederick rapisce la sposa e le confessa di amarla.

Sempre di Chieko Hara è un altro manga conosciuto anche in Italia, perché serializzato sul settimanale "Candy Candy": **Alice**, una storia in due volumi uscita in Giappone nel 1982, sempre per la casa editrice Kodansha. La trama, molto più seria e articolata, narra la storia di una ragazza che si trova da sola a reggere il peso della sua famiglia caduta miseramente in disgrazia. Trasferitasi con la nonna malata, il fratellino e la sorella in campagna, Alice si innamora di un giovane pittore, di cui - solo per dispetto - si invaghisce anche la sorella. La ragazza riuscirà a separare i due fuggendo con il giovane, mentre Alice, amareggiata, troverà l'amore in un giovane e promettente pianista.

Faustine © Chieko Hara/Kodansha

Kaze no Sonata © Chieko Hara/Kodansha

SUZUE MIUCHI

UNA STORIA INFINITA

Maya e Hayami © Suzue Miuchi/Hakusensha

Maya e Ayumi © Suzue Miuchi/Hakusensha

Mo Hitori no Marionette © Saito/Shogakukan

Suzue Miuchi, autrice di diversi volumi per ragazze poco conosciuti e composti da storie brevi e autoconclusive, nel 1976 iniziò la pubblicazione di **Glass no Kamen** per la casa editrice Hakusensha; un'opera tutt'ora in lavorazione, giunta ormai al trentanovesimo volumetto con il ritmo di un'uscita all'anno, che non lascia intravedere ancora un ipotetico finale. Lo stile dell'autrice rientra totalmente nei canoni del fumetto per ragazze: senza aggiungere particolari artifici, lo studio dei personaggi e della loro psicologia è accurato e realistico, e proprio per questo coinvolgente. La storia, ambientata nel mondo del teatro, narra le vicende della giovane Maya Kitajima attraverso la lunga strada che la porterà a diventare una grande attrice. La signora Chigusa Tsukikage, navigata attrice di teatro, vede nella giovane Maya un grande talento che se adeguatamente coltivato potrà portare un giorno la ragazza a interpretare il difficile e ambito ruolo della 'Dea Scarlatta', incarnazione umana dello spirito di un albero di susine. Gli sforzi di Maya dal suo ingresso nel mondo del teatro saranno volti proprio a questo ultimo fine. Fin dall'inizio in competizione con l'amica-rivale Ayumi Himekawa, Maya è incoraggiata a questo traguardo da un ammiratore misterioso, che dopo ogni sua interpretazione le fa un dono floreale. In realtà, sotto l'identità de 'l'uomo delle rose' si cela Masumi Hayami, cinico - ma solo all'apparenza - produttore teatrale innamorato della ragazza, ma contemporaneamente turbato dagli undici anni di differenza che lo separano da lei. Ugualmente interessato a Maya è anche il giovane attore Sakurakoji, anche lui impegnato a trovare la strada verso il successo. Nel corso della serie, Maya si troverà a interpretare i ruoli più difficili, affinando sempre di più le sue doti di attrice fino allo scontro finale - che ancora non ha un vincitore - contro Ayumi, anche lei in lizza per il ruolo della 'Dea Scarlatta'. Per Maya ormai non è più un segreto l'identità de 'l'uomo delle rose', e le manca solo la confessione di Hayami per potergli dichiarare di amarlo. Nel 1984, visto il successo ottenuto dal fumetto, viene realizzata una serie animata composta da 23 episodi il cui il character design è affidato a Shingo "Saint Seiya" Araki, e trasmessa anche in Italia con il titolo *Il grande sogno di Maya*. Le storie di teatro hanno appassionato anche molte altre autrici, basti pensare a **Killa** di Waki Yamato oppure a **Mo Hitori no Marionette** (Un'altra marionetta) di Chiho Saito, che riprende sapientemente il tema e lo sviluppa in maniera più attuale, velando le vicende di una sottile ma efficace vena di mistero.

MICHIYO AKAISHI

UNA ROSA SENZA SPINE

Poco conosciuta in Italia, Michiyo Akaishi è in realtà una veterana del genere. Il suo tratto inconfondibile, composto da tantissimi piccoli segni sovrapposti l'uno all'altro, rende i suoi lavori più simili a incisioni che a veri e propri fumetti, lasciando al lettore la sensazione di un'immagine 'a matita' simile a un incompiuto. La Akaishi è una delle poche autrici il cui segno con il passare del tempo si è perfezionato senza perdere la sua freschezza iniziale. Un validissimo esempio è **Alpen Rose**, realizzato nel 1983 per la casa editrice Shogakukan, e ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. La famiglia Brendell, composta da padre, madre e dalla piccola Alicia, lascia l'Austria per trovare rifugio in Svizzera, ma durante il volo l'aeroplano viene colpito ed è costretto a un atterraggio di fortuna, in seguito al quale la famiglia viene divisa. La bambina viene ritrovata da Lundi, un ragazzino svizzero che la ribattezza Jeudi e che decide di accudirla. Passano gli anni e i due, ormai grandi, partono alla ricerca delle origini della ragazza, ma si trovano presto coinvolti in situazioni estremamente pericolose, continuamente braccati dal conte Du Gulmont che, invaghito di Jeudi - troppo simile alla madre, che neanche a dirlo l'uomo aveva amato in gioventù - è intenzionato a rapirla. Grazie a Leonard Aschenbach, giovane compositore e amico di famiglia, Jeudi ritrova il padre morente e scopre che la madre, ormai sull'orlo della cecità, vive presso i nonni. Quando Jeudi raggiunge la donna, però, scopre con rabbia che accanto a lei un'altra ragazza si fa passare per Alicia. Con l'aiuto di Lundi e dei nonni la ragazza riuscirà a sventare il complotto ordito ai danni della madre e a rivelarle la verità. La fine della storia vedrà i due ragazzi felicemente sposati. **Hono no Alpen Rose** è il titolo di una serie animata del 1985 (trasmessa anche in Italia come *Rosa Alpina*), tristemente famosa per l'elevato numero di censure ingiustificate che comprendevano - oltre alle classiche scene d'affetto - anche l'eliminazione delle truppe naziste e di tutto quanto poteva ricordare la Seconda Guerra Mondiale. Ancora oggi la brava autrice si dedica ai manga per ragazze, prediligendo storie paranormali come **Ten Yorimo Hoshi Yorimo** pubblicato sempre per la Shogakukan nel 1987, dove vengono narrate le vicende di Mio, una potente esper inizialmente ignara del suo potere di generare le fiamme, con il quale in un tragico incidente stermina la famiglia. Mio si troverà coinvolta suo malgrado in una lotta tra esper che avrà come protagonisti Rei e Tadaomi, entrambi innamorati di lei.

Ten Yorimo Hoshi Yorimo © Michiyo Akaishi/Shogakukan

AMORE E SPORT

BATTICUORE A CENTROCAMPO

Alla fine degli anni Sessanta, il fumetto per ragazze si suddivise in numerosi sottogeneri, in cui il tema dell'amore, sempre predominante, veniva sviluppato in differenti situazioni e scenari. Nacque così lo *shojo manga* di ambientazione storica, quello d'avventura, quello di ambientazione scolastica, ma non solo. In questa folta schiera rientra a pieno merito anche il fumetto a carattere sportivo. **Ace o Nerae!** (gioco di parole che può essere tradotto in diversi modi: Diventa un asso! oppure Realizza un ace!), realizzato nel 1973 da Sumika Yamamoto con un tratto decisamente poco particolareggiato, è una delle prime storie dedicate a questo genere: Hiromi Oka è una liceale timida e introversa che, grazie all'incoraggiamento e ai duri allenamenti a cui la sottopone il suo allenatore, riesce con le sue sole forze a diventare una campionessa di tennis. Fin qui potrebbe sembrare una normale serie sportiva, se non fosse per il fatto che proprio l'allenatore è il primo a ostacolare la sua relazione con il bel Todo, anche lui promettente tennista, in favore della carriera sportiva della giovane allieva. Dal manga della Yamamoto è stata tratta una serie televisiva e numerosi OAV trasmessi anche in Italia con il titolo *Jenny la tennista*.

Gli *shojo manga* a carattere sportivo generalmente si basano sull'ambizione delle protagoniste e sui sacrifici che esse compiono per raggiungere la meta, portando in questo modo le vicende d'amore, in genere tormentate, quasi in secondo piano rispetto all'azione. In **Attacker You**, realizzato con uno stile più appropriato a una soap opera dal duo Jun Makimura e Shizuo Koizumi, viene presa in esame la vita sportiva di You Hazuki, un'aspirante giocatrice di pallavolo che passo dopo passo riesce perfino a trionfare alle olimpiadi. Anche qui, come per **Ace o Nerae!**, in secondo piano si intravede una storia d'amore lasciata in sospeso, che non riesce mai a concretizzarsi pienamente. Come per le precedenti anche da questa storia è stata tratta una serie televisiva trasmessa in Italia con il titolo *Mila e Shiro due cuori nella pallavolo*. Fatto degno di nota è che You in Italia è stata fatta passare per Mila, fantomatica cugina della ben più famosa Mimì, protagonista del serial Attack number 1 (in Italia, *Mimì e le ragazze della pallavolo*). Le due serie, in realtà, non hanno nulla a che fare l'una con l'altra. Nel 1986 Izumi Aso realizza una storia che per la prima volta si differenzia nella trama dalle precedenti, **Hikari no Densetsu** (La leggenda di Hikari). Lo stile grafico con cui vengono realizzati i disegni è molto curato, il tratto risulta più evoluto e assomiglia molto a quello usato nei moderni manga per ragazze. La protagonista, Hikari Kamijo, promettente campionessa di ginnastica artistica, si innamora di un suo compagno di scuola senza accorgersi del sentimento che un suo amico di infanzia prova per lei. Anche quest'ultima serie ha avuto il privilegio di una trasposizione animata, trasmessa in Italia con il titolo *Hilary*.

Ace o Nerae! © Sumika Yamamoto/Chuo koronsha

Attacker You © J. Makimura/S.Koizumi/Kodansha

La Rubrika del KAPPA

Aah…aah…ahtciù!!! Sniff! Ma quale allergia primaverile?!? Sono allergico al silicone! Mah! Qui non basta che tutte le dive e le soubrette si trasformino chirurgicamente da assi da stiro a polene megapoppute, no! Anche le riviste devono rifarsi il look! Sto parlando della gaùrrissima **"Captain"** della Tokuma, che di recente si è siliconata mezzo titolo, in modo che sulla copertina è possibile leggere a lettere cubitali (e occidentali, ora) 'CAP', e in piccolo, buttato lì da una parte, 'TAIN'. A parte questo, e al ritorno dello spargiviscerale **Guyver** sulle pagine della suddetta, nella medesima sede è iniziato **Moldiver**, sceneggiato da Hiroyuki Kitazume! Come sarebbe «…e chi è?»?!? Non ditemi che non avete letto l'articolo su di lui in **Kappa** nr. 6…!?! Comunque il fumettozzo disegnato da Shinpei Ito si preannuncia bello agitato e divertente q. b., a cui partecipa fra l'altro un novello supereroe nazional-nipponico che per tenere le distanze da altri supereroi si presenta così: «Non sono Capitan Tokyo, sono Moldiver!». Ma la protagonista è una certa Miki Oozora, bellezza da concorso che veste i panni di una "super-idol" letale ma tutta fiocchetti, tulle e pizzi: la machine-girl Moldiver II. Da notare che, secondo la pronuncia giapponese, *machine-girl* risulta praticamente una storpiatura di Mazinger! Gli amanti degli anime, comunque, non disperino perché la storia è già diventata un formidabile OAV dell'iperattivo Kitazume.

E che dire di Gari, un cyborg smemorato che appena rattoppato torna a sbullonarsi in un confronto diretto contro un mostro? Noi niente, lui probabilmente urlerà… almeno fino all'ultimo innesto in un corpo meccanico predisposto al combattimento! **GUNNM**, che ha la pretesa di riscrivere in maniera futuribile e drammatica la storia de *La bella addormentata nel bosco*, è la nuova operazione internazional-popolare nata in Giappone, sbarcata in America e approdata al mondo dell'animazione, che alcuni di voi conosceranno come **Battle Angel Alita**. Il manga di Yukito Kishiro è piaciuto solo a quel gabillo del Paguro Bernardo, che lo trova addirittura palpitante, ma l'OAV è davvero *sludro*, almeno per quanto riguarda il character design di Nobuteru "Lodoss War" Yuki!! Vai, Nobu, sei un mito!

Moldiver © AIC/PIONEERLDC. INC

Gunnm © Kishiro/Shueisha/Moviec/KSS

Tempo per un'ultimissima news visto che questo mese le *Bolle di sapone* (o forse sarebbe più appropriato *Palle di Sapone* a giudicare da certe storie…) mi costringono in una sola paginetta! Keita Amemiya, noto mostrologo a cui vanno riconosciuti i (de)meriti di aver creato i più brutti mostri del cinema giapponese, si fa il viaggio dell'autore impegnato proponendo sulle pagine patinate (e a colori!) di "B-Club" la sua ultima fatica, **Red Mausoleum**, che sta portando avanti a quattro pagine alla volta. Per adesso il mistico Ajari è alla ricerca di ributtanti creature per formare un esercito, e le convince a seguirlo… risucchiandole!! Visti i tempi di lavorazione, nel 2000 probabilmente inizierà a studiare le strategie belliche, mentre nel terzo millennio potrà iniziare la sua guerra (sempre che qualcuno lo aspetti!). **Il Kappa**

Red Mausoleum © Amemiya/Bandai

GAME OVER

In alto joe e i suoi amici, in basso una schermata del gioco e a fianco la faccia da schiaffi (forse è meglio dire da pugni) di Joe.

Abbandonata momentaneamente *Eroi* (tornerà a tormentarvi, statene certi), eccomi qui ad aprire un nuovo spazio, dedicato questa volta ai videogiochi. Naturalmente questa non vuole essere una rubrica tecnica, né tantomeno per gli esperti del genere, anzi, vi parlerò da giocatore a giocatore limitandomi a giudizi di tipo grafico e di giocabilità. Ogni volta vi presenterò in maniera succinta i videogiochi per console (Super Nintendo (Super Famicom), Megadrive, Game Gear e Gameboy) che abbiano come tema i fumetti e l'animazione giapponese, pescando dai titoli reperibili qui in Italia per dare a tutti la possibilità di trovarli facilmente. Dopo questo lungo preambolo andiamo a iniziare.

ASHITA NO JOE

Chi di voi non si ricorda il famosissimo e sfortunato eroe del ring Rocky Joe, che muore sul ring ucciso dalla sua grande voglia di vincere? Ebbene, la storia dello sfortunatissimo Joe Yabuki rivive per la gioia dei suoi fan nella console di casa Nintendo Super Famicon (Super Nintendo). Il gioco si dipana in otto livelli, nei quali il nostro campione deve battersi con altrettanti avversari che, se avete visto la serie televisiva, riconoscerete sicuramente come i suoi più temibili rivali. La grafica si presenta molto bene dettagliata e l'animazione risulta buona e decisamente fluida, i personaggi sono abbastanza riconoscibili, ma risultano un po' troppo piccoli rispetto allo schermo; i fondali sono tutti uguali in ogni livello e poveri di particolari, ma dopo tutto, l'attenzione devono averla i personaggi. Il gioco non è molto difficile, all'inizio però, è necessaria un po' di pratica per riuscire a utilizzare al meglio le varie mosse. I tasti da utilizzare, sono l'A, il B e la croce direzionale: il primo serve a sferrare il pugno e il secondo per la difesa. Il tasto A unito in varie combinazioni con quello direzionale, dà la possibilità di scagliare diversi tipi di pugno, la stessa cosa vale per il B che consente quattro posizioni di difesa. La posizione dei tasti può essere ridefinita prima del gioco entrando nella schermata delle opzioni, nella quale avete la possibilità di scegliere anche i tre livelli di difficoltà. Sempre prima della partita, vi viene chiesto anche che tipo di gioco volete fare: da soli, ovvero, muovendo Joe contro gli otto avversari guidati dalla console, oppure contro un altro giocatore, che utilizza il secondo joypad scegliendo con quale avversario affrontarvi fra quelli disponibili. Nel complesso il gioco è ben fatto e molto giocabile, l'unico problema è dato dal fatto che, una volta terminato, molto probabilmente non ci giocherete più, e si sa la longevità è uno dei requisiti importanti per un qualsiasi tipo di gioco. Mi raccomando però, cercate di fare vincere Joe, per non ripetere il finale strappalacrime della serie animata e di quella a fumetti. Ah!, dimenticavo! La cartuccia è disponibile nel formato giapponese, quindi per poterla utilizzare nelle versioni europee e americane della console (Super Nintendo), è necessario uno speciale adattatore reperibile nei negozi specializzati. Confidando nel fatto che questa rubrica venga apprezzata, aspetto con ansia critiche e suggerimenti. Per questo numero comunque bye bye.

Andrea Pietroni

Ecco i rivali di Joe in ordine di apparizione (sia nel gioco che nella serie), non a caso l'ultimo è mendoza, infatti è proprio lui che alla fine della serie provoca la morte sul ring dello sfortunato protagonista.

Si ringrazia per la collaborazione
COMPUTER ONE
Via Vela 12/2 40138 Bologna
Tel. 051-343362 Fax 051-344906/347736

★ STAR SPOT ★

QUATTRO PERSONE FANTASTICHE

Il primo albo a fumetti a portare la dicitura *Marvel Comics Group* (nuovo nome della casa editrice Atlas) fu "Fantastic Four", dedicato al supergruppo creato nel 1961 da Jack Kirby (disegni) e Stan Lee (testi), apripista ditutta una serie di nuovi eroi caratterizzati dal motto "super eroi con super problemi".

La prima storia dei **Fantastici Quattro**, scritta quando ancora l'uomo non era andato sulla Luna, narra di come quattro amici decidano di partire con una navicella alla scoperta delle stelle, affinché gli Stati Uniti possano vincere la Russia nella cosiddetta *corsa allo spazio*. Il modello della navicella è stato progettato dallo scienziato Reed Richards, che è accompagnato in questa impresa da tre suoi coraggiosi amici: Ben Grimm, il pilota, Sue Storm, la fidanzata di Reed, e Johnny Storm, fratello minore di Susan.

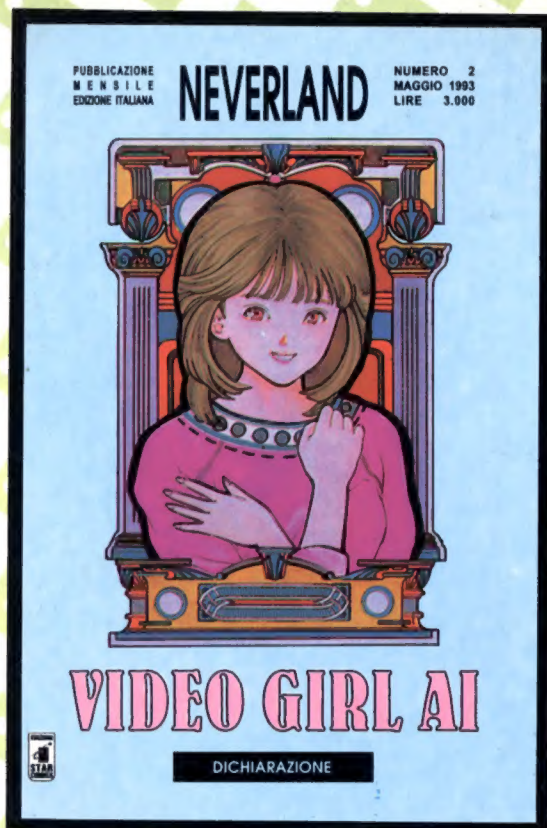
Proprio lo scafo si rivela l'unico punto debole della loro avventura: non è infatti in grado di proteggerli dagli effetti dei pericolosi raggi cosmici che li colpiscono durante il viaggio spaziale, modificando per sempre le loro strutture cellulari. Al rientro sulla Terra, i quattro si rendono conto delle mutazioni avvenute: Reed è ora in grado di modificare il suo corpo come fosse di gomma, Sue può rendersi invisibile e creare dal nulla dei campi di forza, Johnny può diventare una vera e propria Torcia Umana, mentre Ben è l'unico del gruppo ad avere subito un cambiamento non modificabile secondo la sua volontà, dato che è diventato un orrendo mostro di pietra dalla forza sovrumana. Mettendo da parte la paura causata dalle trasformazioni, i quattro decidono di mettere a frutto i loro poteri formando un team, i Fantastici 4, che cercherà di aiutare l'umanità a difendersi dalle minacce troppo pericolose per la gente comune: ciascuno adotta un nome di battaglia: Reed Richards è Mr. Fantastic, Sue Storm è la Ragazza Invisibile, Johnny Storm è la Torcia Umana e Ben Grimm la Cosa.

Enormi pericoli arrivano ben presto nelle forme più disparate e incredibili: alieni, dittatori ebbri di potere e pazzi criminali anch'essi dotati di superpoteri. I quattro riescono però ad avere sempre la meglio cementando nel contempo la loro amicizia e diventando a tutti gli effetti una vera e propria famiglia. I problemi da affrontare sono però numerosi anche a livello personale, soprattutto a causa di Ben, che non riesce a convivere con il fatto di essere deforme e temuto da tutti. Grazie a una ragazza cieca, Alicia Masters, che s'innamora di lui e del suo animo gentile, la Cosa comincia però a smussare il proprio carattere diventando un membro del gruppo su cui poter davvero contare nelle situazioni più difficili.

Man mano che aumentano le loro vittorie, cresce anche il numero dei nemici: sono individui pericolosissimi come il Dottor Destino, un ex compagno di college di Reed appassionato di stregoneria e di scienza, divenuto ora il perfido dittatore dello stato della Latveria; come l'Uomo Talpa, monarca del sottosuolo e dominatore di mostruose creature, o come Galactus, il gigante alieno divoratore di mondi.

Nelle storie dei Fantastici Quattro che troverete attualmente in edicola sono avvenuti alcuni cambiamenti di grossa importanza rispetto a quanto narrato: Reed e Sue si sono sposati e hanno avuto un figlio dotato di super poteri, Johnny si è a sua volta sposato con Alicia Masters; mentre la Cosa, ritornato alle sue fattezze di Ben Grimm, si è fidanzato con Sharon Ventura, una ex lottatrice di wrestling diventata una Cosa al femminile a causa di un'esposizione ai raggi cosmici. Se avrete modo di seguirci, nei prossimi mesi assisterete a un turbinio di avventure in cui il quartetto dovrà vedersela con Aron, l'Osservatore rinnegato, con i nuovi Terribili Quattro e con gli *Atti di vendetta*, ma soprattutto con uno dei più bravi autori americani, Walter Simonson, che, dal n. 95 dei **Fantastici Quattro** inizierà a narrarne le gesta promettendo di non deludere i lettori di quella che, in USA, viene definita da 32 anni a questa parte *la più grande rivista a fumetti del mondo*.

Le storie dei **Fantastici Quattro** appaiono ogni quindici giorni sul periodico a loro dedicato e, saltuariamente, sul mensile **Starmagazine**.

MASSIMILIANO BRIGHEL

NEVERLAND
VIDEO GIRL AI

Ai è appena uscita dal suo paradiso magnetico e già i primi guai iniziano a coinvolgerla... Intanto Yota cerca di dichiararsi a Moemi, ma nel cuore della ragazza c'è ancora Takashi!...

Volete sapere come andrà a finire?

Troverete le vostre risposte nel n. 2 in edicola nel mese di maggio.

STAR ☆ LIGHT
ORANGE ROAD

Kyosuke e Kazuya si scontrano accidentalmente, dando origine ad un imbarazzante scambio di personalità. Un capitolo davvero sensazionale con risvolti imprevedibili che nell'adattamento italiano del cartoon sono stati naturalmente censurati.

Non perdete l'appuntamento con il n. 8 in edicola nel mese di maggio.